3451-ED. 59 - CR$ 6.200,00

3º ANIVERSÁRIO

UMA FESTA DE JOGOS

ISSN 0104-1630

AÇÃO GAMES

EDITORA AZUL

MEGA & SNES

STAR TREK-NEXT GENERATION

3DO

CRASH'N BURN

SEGA CD

TOMCAT ALLEY

SNES

MEGA MAN SOCCER
NINJA WARRIORS
SONIC BLASTMAN 2
FLINTSTONES
SUPER BASEBALL 2020

MEGA

CD-REVENGE OF THE NINJA
DRAGON BALL Z
BARNEY'S
PATETA
NBA SHOWDOWN 94

GRÁTIS PRA VOCÊ

- FLÂMULA EXCLUSIVA
- ÍNDICE DE JOGOS DEBULHADOS

SUPER PRO

COMPATÍVEL COM SUPER NES*/ SUPER FAMICOM*

Nenhum outro resiste aos recursos do SUPER PRO.

DETALHES:

- *Chaves seletoras de turbo com 2 velocidades independentes para cada botão de disparo.*
- *Design ergonomico . (Com total encaixe para as mãos).*
- *Chave seletora de slow-motion (Câmera lenta).*

Detalhes gu

SUPER PRO-2

COMPATÍVEL COM MEGA DRIVE*

Se o seu Mega Drive falasse,ele pediria o SUPER PRO-2.*

DETALHES:

- *Botão de disparo A+B.*
- *2 Botões laterais programáveis A, B ou C.*
- *3 Chaves seletoras de turbo e Auto-Fire com 2 velecidades para os botões A, B e C.*
- *Exclusiva chave SPEED que permite mais 2 velocidades de turbos.*
- *Chave seletora de slow-motion (Câmera lenta).*
- *Botão PAUSE.*

Chips do Brasil

A VENDA NOS GRANDES MAGAZINES E LOJAS ESPECIALIZADAS VENDAS NO ATACADO (011) 264-0644

BRASIL/ LOJAS AMERICANAS - MESBLA - *SÃO PAULO CAPITAL* - AMARO SOM - CARREFOUR - CEAMAR - CIA. BRASIL DISTRIBUIÇÃO - BANG - ELDORADO - ELPISOM-EMBRATHECH - G.G PRESENTES - M.C.A. - MAKRO - MAPPIM - EETROSOL - PAES MENDONÇA - SOM MARAVILHA - TECNODIGITAL - TRANCHAM - UNIVERSOM - BORIS TOY'S - DISK - PEL - DOLAR SOM - EBRO - EL & EL - EL VOLUNTÁRIOS - EL SANTANA - EL TAMASOM - FULL COLOR - HAGA E HAGA - ILTON ANDRADE MAIA - GUAPIRA - SCOPE GAMES - HANYANG - ALEMÃO GAMES - ALPHA - DAVI DA COSTA - ENGENH. DO DISCO - EXPOENTE - J.M.TOY. - COTIA - MAEK - MENEZES E FRANCA - REDE BARATEIRO - SUYOTEC - TIME E TIME - TOSHIO HAYASHI - VÍDEO LOC SÃO PAULO - ADITO - ARTEPHATUN - ÁUDIO SERVICE - BRIN COM - COML IMP. FÁTIMA - COOP BANCO DO BRASIL - D'AVO - ECCO GAMES - EL TAKEI - EL CODO - EL MARCOM - EL SANTA EFIGÊNIA - ÓTICA TSUCHIDA - FOX - GUEDES JACOB - HESAYUKI AIZAWA - J C S - J J C - J V VÍDEO - KIMPER - KING PEL - LUIZ MOREIRA - LUIZ TADAO UEDA - AZIZI - MARCELO DEGANI - MASTER VÍDEO - TECH VÍDEO - MICRO SHOPPING - NEW HEADS - NIPPON - OLÍVIO FALSARELLA - TOPÁZIO - SAPOPEMBA - LONGINES - PATRIARCA -PAULO NAGAL - POWER CONVERTION -REINALDO DEGANI - REL. OKABE - REL. MAEDA - RENO SHOP - RENO SOM - ROMA SOM - SHINOSU MIYAZAKI - STÚDIO 209 - SUEMITSU MIYAZAKI - SYSTEM GAME - TARO YOGUI - TEC GAME - TILTY'S - TOP COLOR - TOP GUN - UEDA E TAYAMI - UOP - HIKARI - VÍDEO EXPERT - VIRTUAL - WALTER ROSSETE - WONDER SOM - ÓTICA GEROLLA - REQUINTE - CATV - EMEBRA - CASAS BURI - *SÃO PAULO - ABCD* - EL MUSICAL DIADEMA - EL SASAKI - EL. TÓKIO - FLAMA - FOTO GILBERTO - FUKUI - G. DISK - MURAKAMI - IG HI - LA CARI - MANARICHE - MANOEL BRALEIXO - MICROTRAINING - PRIN COLOR - SHOP ÁUDIO E VÍDEO - INCOR - GUBISOM - *SÃO PAULO - INTERIOR* - ELETROFF - G.G.PRESENTES - MAKRO - COMPEL - ETSUKO FUKUSHIMA - FOTO STÚDIO TAKADA - FUMITOSHI SAITO - GAME BIT - MARIA CRISTINA L.S. NAGAFUTTI - MÁRIO TADASHI - MIYAKO KURADOMI - MOGI CENTER - NERO ANASTÁCIO - NIPPONTEC - PAP. SUZANO - REL. DIGITAL - REL. RUB - S DE OLIVEIRA - SHIUC TZINSAN - SOTTO - SUPER LOJA NAKASHIMA - CARREFOUR - FERNADOS BRINQUEDOS - ALL COLOR - VISÓTICA - B & M - ELÉTR. TV SOM - F.S.BRINQUEDOS - L.DOS SANTOS - PLENISOM - TEVET - EL SANATF - ELDORADO - O FORASTEIRO - ADILSON TOLEDO - HUANG YI SHEEN - IRMÃOS ANDRAUS - J.W.J. - JAMES BARBOSA - MÁRIO COMP. - ORGANIZAÇÃO CRUZEIRO - TANG & FANG - TERUAKI WATANABE - *RIO DE JANEIRO* - GRUPO SHOK - CASA GARÇON - GLOBEX - FOTOLÓGICA - LEO FOTO - MARUO - PAES MENDONÇA - S.J.T. - SOJOGO

SUPER PRO-8

COMPATÍVEL COM:
PROSYSTEM - 8 BABY* / NES*
Debulhador de games.
DETALHES:
- *Chaves seletoras de turbo independentes com 2 velocidades para cada botão de disparo 2A e 2B.*
- *Botões de disparo L e R.*
- *Chave seletora de slow-motion (Câmera lenta).*
- *Design ergonomico com total encaixe para as mãos.*

valem recordes

SUPER PRO-3

COMPATÍVEL COM:
PHANTOM SYSTEM* / HI TOP GAME* / TOP SYSTEM* / TURBO GAME* / TOP GAME* / VG 9000* / VG 8000* / DYNAVISION II E III* / HANDYVISION*.
O Joystick que te acompanha nos "Combates" fora de casa.
DETALHES:
- *Único programável.*
- *Botões de disparo 2A e 2B, com chaves seletoras de turbo independentes, com 2 velocidades para cada botão.*
- *Botões laterais de L e R.*
- *Chave seletora de slow-motion (Câmera lenta).*
- *Exclusivas chaves programadoras (1/2 e 3/4).*

ÚNICO PROGRAMÁVEL

*MARCAS REGISTRADAS DE TERCEIROS

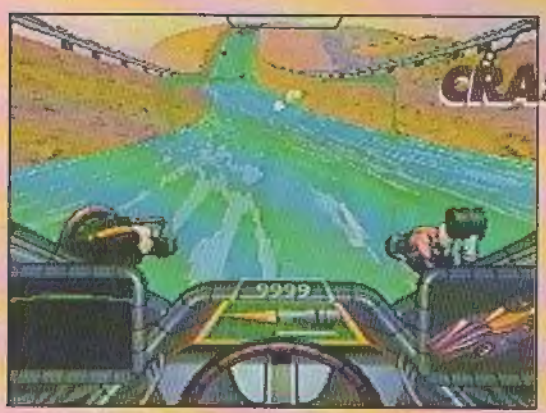
SUSA - TELERIO - MAKRO - ***MINAS GERAIS*** - GRUPO SHOK - GLOBEX - AVILAR - BONDISCO - CARREFOUR - CASA & MANIA - CASA HARMONIA - ÍTALA - DISKOTECA - EL FUTURO - EL MUSICAL - EL SIDERAL - IRMÃOS MALLAPO - ELIAS AUN - ETEL - FOTO RETES - FOTO SOM - GRAVES AGUDOS - HOT SOM - KIKA COLORIDA - LÍDER SOM - LOJA DO TATAO - LOTERIAS GUARARAPES - MOREIRA E BRUM - MUPPY SOM - MUSICAL LÍDER - MODINHA MINEIRA - SONZACO - TAMOIOS - TRANSISTORA - VALADALFA - VÍDEOPAN - M.A.P.M. - ***ESPÍRITO SANTO*** - CITRON - EL GORZA EL MONTE FUJI - EL RANGEL - EL YUNG - FOKUS - LOJAS DADALTO - GRUPO SHOCK - ***PARANÁ*** - ALDO - ÁUDIOCOLOR - BISCAYNE - CARREFOUR - CEU VÍDEO - DELTA VÍDEO - EBG - GRASOM - HERMES MACEDO - J.MATSUKURA - KATSUMI HAYAMA - LATIF VÍDEO - SNOBSOM - UETA SHEVA MUSICAL - ***SANTA CATARINA*** - EDSON BELLINE - FOTO YORK - K.G. - KLEIN - MÁRIO STEFANO BENNEDET - ***RIO GRANDE DO SUL*** - MAKRO - ABV - CARREFOUR - CASA DOS GRAVADORES - CIA REAL DE DISTRIBUIÇÃO - SONATEC - DE PRESENTES - ASTRAL - FLEIG - ROGATEX VIDELI E FIDLI - GRIFFE - MIL SONS - J H SANTOS - JU DISCOS - MAGAZINE DO SOM - MULTI SOM - MUSISOM - NOVELLETO - PALÁCIO MUSICAL - STRASSBERG - VIPROM - SIMAR - CASAS BURI - ***GOIÁS*** - ARITANA - CENTER VÍDEO - C L C - PLANALTO - FUJIFOTO - MARU E OLIVEIRA - MADEL - REGIONAL - VALMA - GRUPO SHOCK - ***BRASÍLIA*** - GRUPO SHOCK - GLOBEX - MAKRO - CASA MAESTRO - CIA BRASIL DISTRIBUIÇÃO - ELETROGAMA - CERRO AZUL - SATÉLITE - SAIKI - OKUBO - RADAR - RADELGO - TEL REX - JUNIOR - ***CEARÁ*** - CLARO - FORT VÍDEO - VITAL KING JOIAS - LOJAS PARAISO - GRUPO SHOCK - ***BAHIA*** - GRUPO SHOCK - COMAQUEL - SAKURAI E ITO - ALVARES E FREITAS - ELETRORIO - SOM IMAGEM - VÍDEO LINE - ***PERNAMBUCO*** - AKY VÍDEO - AIC VÍDEO - LOJAS VERÃO - GRUPO SHOCK - COML SOFT - COM PEDROSA DA FONSECA - EL MANCHETE - EL YANG - FERRÃO - IRENE SOARR - MAMMY PRESENTES - MASTER - R W B - SANSUEY - VISOM - ***PARÁ*** - CONVERT - F.PIO - H.VERÍSSIMO - CRISTAL - NILPEX - J M L BRITO - KEUFFER - NORTE CENTER - SAMPAIO & TAMEIRA - T. L. - Y. YAMADA - GRUPO SHOCK - VIDEO CLUBE DO PARÁ - ***MATO GROSSO DO SUL*** - GRUPO SHOCK - TOCEYASSÚ - CASAS BURI - CIA. BRASIL DISTRIBUIÇÃO - ***ALAGOAS*** - GRUPO SHOCK - ***MARANHÃO*** - ZONA FRANCA.

START

SNES & MEGA

STAR TREK - NEXT GENERATION

Tudo o que você precisa saber para comandar a Enterprise



ESPECIAL 3DO

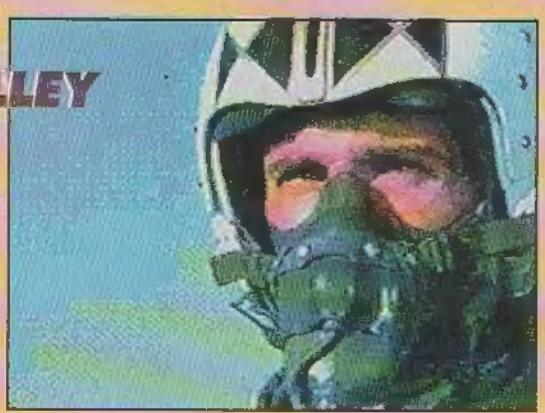
CRASH'N BURN

Seja uma fera nestas pistas

SEGA CD

TOMCAT ALLEY

Jogaço de combate aéreo. Bem-vindo à bordo!



SHOTS

Saiba como são os parques de diversão que a Sega está montando no Japão. E mais: previews de Fatal Fury, World Heroes 2 e Heavenly Simphony

3DO ESPECIAL

Crash'n Burn 8

SUPER NES

Ninjawarriors 10
Mega Man Soccer 12
Sonic Blastman 2 14
The Flintstones- Sierra Madrock 16
Super Baseball 2020 17
Star Trek -The Next Generation 18 à 21

MEGA DRIVE

Star Trek - The Next Generation 18 à 21
CD - Tomcat Alley 22
CD- Mansion of Hidden Souls 24
CD- Revenge of the Ninja 25
Goofy's Hysterical History Tour 26
Dragon Ball Z 27
Barney's Hide & Seek Games 27
NBA Showdown 94 29
Dicas 29

MASTER SYSTEM

Donald - Deep Duck Trouble 30

PC

Rally 32

ARCADE

Air Combat 34

SUPER NES | MEGA | MASTER | PC | ARCADE

PILOTOS Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima Ioiô, Tadeu C. Pereira, Wagner P. Hernandez

THE BEST OF 1 AÇÃO GAMES

NOSSO SELO PARA OS GAMES MUITO ESPECIAIS

Estas são as cotações para jogos que utilizamos na revista

FRACO | REGULAR | BOM | CHOCANTE

SOS *Tirando dúvidas* 5
CARTAS *Seu espaço garantido* 5
SHOTS *Novidades no mundo dos games* 6
AÇÃO GAMES CLUBE *Fazendo negócios* 36
PRÓXIMA EDIÇÃO *Fique sabendo antes* 38

MORTAL KOMBAT (Arcade)

Estou escrevendo para vocês, turma do SOS, para que me digam como fazer afundar com o Raiden na hora em que o Goro entra para a luta.
CLEY MAICON ALVES
Indaiatuba, SP

E aí, Cley. É o seguinte: na luta anterior a que precede o Goro, não dê o mortal. Encoste o Raiden na parede e coloque Direcional para trás. Fique segurando. Vai pintar o efeito que você quer.

FLASHBACK (SNES)

Gostaria de saber quais são as manhas desse jogo e passwords.
DANILO M. FERREIRA
Santos, SP

Danilo, é o seguinte. Este game exige muita esperteza e espírito fuçador. Com a ajuda das passwords, fica mais fácil. Segura aí:
Fase 2 - JWLYX
Fase 3 - RSVP
Fase 4 - DXCPT
Fase 5 - SLMN
Fase 6 - ZTHRK

FIFA INTERNATIONAL SOCCER (Mega)

Adoro este jogo mas posso ir para um hospício a qualquer momento: não consigo dar cabeçadas e bicicletas com força. Vocês têm alguma manha?
SÓCRATES M. MÚSCULIS
Guarujá, SP

Sócrates, loucos vamos ficar todos nós se o Parreira não der um jeito na Seleção. Mas enquanto ele resolve, continue se divertindo com Fifa Soccer, um jogão de bola. Olha, a força dos lances é proporcional ao tempo que você fica segurando o botão. Você vai ter de treinar bastante e pegar a manha na prática.

BUBSY (SNES)

Queridos amigos da AÇÃO GAMES, vocês têm as passwords deste cart engraçado?
ADRIANO DE OLIVEIRA
Brasília, DF

Enquanto Bubsy 2 não chega, o lance é se contentar com a primeira versão do jogo do gato que tenta ser Sonic. Vamos lá, Adriano.
Fase 2 - CKBGMM
Fase 3 - SCTWMN
Fase 4 - MKBRLN
Fase 5 - LBLNRD
Fase 6 - JMDKRK
Fase 7 - STGRTN
Fase 8 - SBBSHC
Fase 9 - DBKRRB
Fase 10 - MSFCTS
Fase 11 - KMGRBS
Fase 12 - SLJMBG
Fase 13 - TGRTVN
Fase 14 - CCLDSL
Fase 15 - BTCLMB

MEGA MAN X (SNES)

Eu gostaria de saber se há passwords para jogar com todas as armas de todos os chefões deste jogo maneiro.
MARCEL G.R. PACHE
Curitiba, PR

E aí, como vão vocês, grandes pensadores gamemaníacos? Que é isso! Vamos deixar de modéstia. Estou falando de vocês da redação. Sou um leitor fanático da revista e gostaria de saber algumas passwords de Mega Man X
ROGÉRIO S. F. ABREU
Salvador, BA

Quem curte este personagem, como o Cley e o Rogério, já deve ter debulhado com as edições 52 e 54. Aí vai a password que dá todas as armas: 4131, 6712, 1221. Mas a password só vale depois de ter acabado com o Sting Chameleon.

CARTAS

SOS/CARTAS Av. Nações Unidas, 5777
2º andar - São Paulo, SP - cep 05479-900

BRONCAS

Gostaria que a revista trouxesse lançamentos mais quentes dos Estados Unidos e Japão. E o preço tá subindo, hein? Achei o cúmulo a mancada de publicar a mesma página em duas edições. Estou de olho em vocês!
CARLOS E. CANHAMEIRO
Campinas, SP

Fique mesmo de olho bem aberto, Carlos, porque logo, logo nossa revista vai trazer muitas surpresas pra você. Agora, tem o seguinte: nossa prioridade é dar um bom serviço sobre os games que estão rolando no momento. Vamos falar mais de lançamentos, mas não deixaremos de dar nossos famosos jogos debulhados, tá? Os aumentos de preço da revista seguem os dos custos gráficos, que variam de acordo com a inflação e o dólar. Quanto à mancada da página repetida, mil desculpas.

NOVO VISUAL

Gostaria de saber mais sobre o Nintendo 8 bits que saiu no Japão. Qual é a diferença do modelo original?
RODRIGO C. SANFELICI
Curitiba, PR

A única diferença do novo modelo (à venda também nos States) é o visual mais moderno. De resto, os modelos antigo e novo são totalmente compatíveis.

PERSONAGEM

Vocês sabem qual é a modelo que representa a personagem Cammy, de Super Street Fighter 2? Daria para mandar uma foto dela?
ADRIANO J. LOPES NETO
Manaus, AM

Você deve estar imaginando que a softwarehouse usou uma técnica de digitalização de imagens do tipo que a Midway usou para Mortal Kombat. Até onde a gente sabe, Adriano, os personagens do game foram criados pelos programadores da Capcom. Eles podem até ter se inspirado em pessoas de carne e osso, mas os tipos que aparecem no jogo foram desenhados. Senão, já pensou a figura que teria dado origem ao Blanka? Ou o Dhalsin, com aquela cara esquisita?

3DO

O 3DO da Panasonic é compatível com os games de Sega CD? E quanto aos acessórios? Vale a pena comprar um aparelho destes e onde posso encontrá-lo?
DOUGLAS VENO
São Paulo, SP

Negativo, Douglas. Os discos do Sega CD só rodam em seu próprio aparelho, e o mesmo vale para os acessórios. Temos um 3DO aqui na redação e garantimos que vale a pena. Ainda mais agora que o preço caiu para 450 dólares. Isso nos States, é claro. Enquanto a Panasonic não o vende aqui no Brasil, o jeito é procurá-lo em locadoras ou lojas de cine/foto/som que importam o 3DO.

LOUCO POR RPG

Sou louco por RPGs e traço tudo - até os japoneses. Vocês conhecem uma boa locadora onde eu possa encontrar estes jogos?
WALDIR P. GOMES
São Paulo, SP

Tente a Progames do Tatuapé (Rua Serra do Japi, 859). Eles têm um montão de RPGs gringos pra você fazer a festa.

Por questão de espaço e de concisão, as cartas reproduzidas nesta seção poderão ter seu texto reduzido. Pelo mesmo motivo, cartas com muitas questões poderão não ser respondidas integralmente.

REVELADOS OS TRÊS PRIMEIROS GAMES DO SATURNO

Depois de mostrar ao mundo a cara de seu mais novo invento, a Sega resolveu falar também sobre os futuros jogos do Saturno. *Virtua Racing* (corrida), *Virtua Fighters* (luta) e *Daytona Racing* (corrida) são os três primeiros games programados para acompanhar o novo console já na época do lançamento, que acontecerá pouco antes do Natal. Deve haver ainda jogos em desenvolvimento por outras softwarehouses, mas sobre isso a Sega faz segredo. Confirmando o preço da criança: 500 dólares.

SEGA INAUGURA NOVO ESTÚDIO PARA CRIAÇÃO DE GAMES

A Sega inaugurou, em abril, um centro para criação de videogames em Tóquio. O novo projeto chama-se Multimídia Stadium e funcionará como uma gigantesca oficina laboratório onde todo o pessoal de criação de games trabalhará em conjunto. Segundo Mamoru Shikeda, diretor do Departamento de Desenvolvimento de Pesquisas da empresa, a Sega avalia que já tem tecnologia suficiente e precisa agora investir em trabalho de criação. A meta é produzir jogos realmente inovadores para o Saturno.

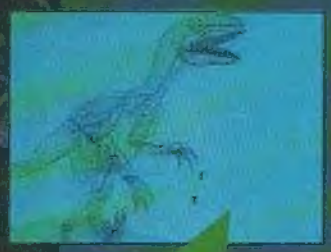
VÊM AÍ OS PARQUES DE REALIDADE VIRTUAL

Esta é uma idéia da Sega que vai revolucionar o conceito dos parques de diversão. Em vez de montanhas-russas, xícaras malucas e outras atrações tradicionais estilo Disneylândia, parques com brinquedos baseados em realidade virtual. Já viram, né? Viagens interplanetárias, aventuras em castelos medievais e muitas outras loucuras vêm por aí.

A primeira experiência do gênero já está em funcionamento no hotel Luxor, de Las Vegas, onde alguns brinquedinhos do Sega VirtuaLand estão fazendo a alegria da galera. Até o final deste ano, dois parques completos serão abertos no Japão: um em Osaka e outro em Yokohama. E a empresa espera ter, até 1997, nada menos que 50 Theme Parks (como estão sendo chamados) espalhados pelo planeta.

TV ABRIL ESTRÉIA PROGRAMA DE GAMES

Cena da série Babylon 5, da TV americana: naves totalmente feitas em computadores, sem maqueles



Reportagem mostrando como foram feitos os gráficos do game Jurassic Park

Se você tem assinatura da TVA na sua casa, já pode escancarar um sorrisão. A partir deste mês, a TVA está transmitindo o programa Gameswatch no canal SuperStation. O Gameswatch nasceu na Inglaterrra no ano passado, como um programa independente. Mas rapidamente ganhou público, fincou audiência nos States e hoje é exibido até na Escandinávia e Austrália. O programa tem duração de meia hora e é semanal. Mas é reexibido duas vezes na mesma semana, em dias e horários diferentes.

Gameswatch traz previews (lançamentos), dicas e estratégias, reportagens sobre tecnologia usadas nos jogos e entrevistas com criadores, desenhistas, engenheiros e executivos das softwarehouses e fabricantes dos consoles.

Junto com o Gameswatch, a TVA passou a transmitir também outros 5 novos programas, todos sobre computadores. Um deles, o Komputer Kids, pretende introduzir a moçada mais jovem no mundo dos computadores.

EM BREVE NO SEU CONSOLE

SNES

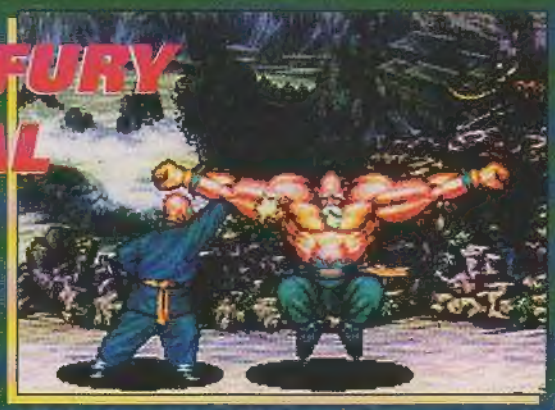
SUPER FORMATION SOCCER 94

Previsto para sair em junho, o novo cart da Human virá com 8 Mega de memória e trará seleções de 24 países. Serão 4 tipos de campeonatos a escolher: Copa Mundial, Taça da Ásia, Adidas League 94 e Snickers Cup 94. Tudo já atualizado conforme as seleções inscritas para a Copa 94.

A principal mudança foi na visão de campo: você vê a partida um pouco mais de longe e num ângulo mais baixo (mais parecida com a visão de Fifa Soccer). A Human garante que caprichou no realismo: a velocidade dos jogadores e da bola aumentou muito e as animações e jogadas incluem agora tomadas de bola, expulsões e outros lances.

SNES

FATAL FURY SPECIAL



Sai no verão japonês e americano (junho/setembro), e despenca em seguida por aqui, um dos carts de ação e porrada mais esperados do ano para SNES. Arrasador: 32 Mega de memória, 15 personagens (8 a mais que a versão FF2), incluindo 3 chefes. A Takara informa que aperfeiçoou o cart, incluindo mais detalhes no desenho dos personagens e golpes mais alongados que antes.

SNES

WORLD HEROES 2

Pinta no final de junho para SNES a versão do game da SNK. Vem com 24 Mega e a softhouse Saurus parece ter conseguido o que não parecia possível: transpor para um 16 bits toda a força e os golpes animais dos 16 personagens da versão de Neo Geo. Pelo menos foi a avaliação da revista Hippon Super, que gostou muito e se confessou surpresa.

MEGA

HEAVENLY SIMPHONY

Fórmula One World Championship 1993

Heavenly Simphony - Visão do cockpit: pela primeira vez, cenários da vida real

O CD japonês deste superjogo de F1 da Sega já vai estar rolando nas lojas quando você folhear esta edição de Ação Games. Tudo é real neste simulador de F1. As imagens e gravações usadas foram cedidas pela Rede Fuji de TV e o game traz trilha sonora executada por uma orquestra Sinfônica (daí o nome). Até as árvores foram reproduzidas dos vídeos. São 13 escuderias, 25 carros e 26 pilotos.

Os modos de jogo são um detalhe à parte, inédito na história dos games: Grand Prix (campeonato em 16 circuitos), Free Run (provas livres onde você quiser) e o 1993 Mode, que é o mais genial. Nele, você pode disputar voltas reais das 16 corridas que rolaram em 93. Não dava pra saber, até o fechamento desta edição de Ação Games, se você poderá rodar todas ou apenas algumas voltas de cada corrida. De qualquer forma, é inacreditável! Fora as animações, digitalizações e outros detalhes que são a cereja do pudim. Resta esperar ansiosamente o lançamento do CD americano.

NINTENDO vai produzir mais games

A Nintendo está em desvantagem na guerra pelo mercado americano atualmente. Enquando em 1992 ela detinha 60% das vendas de consoles de 16 bits, em 93 sua participação caiu para 37%. Mas o todopoderoso presidente da Nintendo do Japão, Hiroshi Yamauchi, já determinou mudanças na filial americana para recuperar sua posição.

Uma das principais providências é produzir mais jogos internamente. Se games como Street Fighter 2 ou Batman tivessem sido produzidos pela Nintendo, ela teria faturado muito mais no ano passado. A nova orientação vale também para o Projeto Reality. Outra promessa de Yamauchi: a empresa vai fazer anúncios, eventos e promoções como nunca nos States.

E por falar em Reality, a imprensa americana noticiou uma coisa que até agora não tinha sido dita sobre o novo videogame. Segundo o importante jornal The New York Times, o Reality poderá ser ligado a redes de TV a cabo, funcionando como aparelho de comunicação.

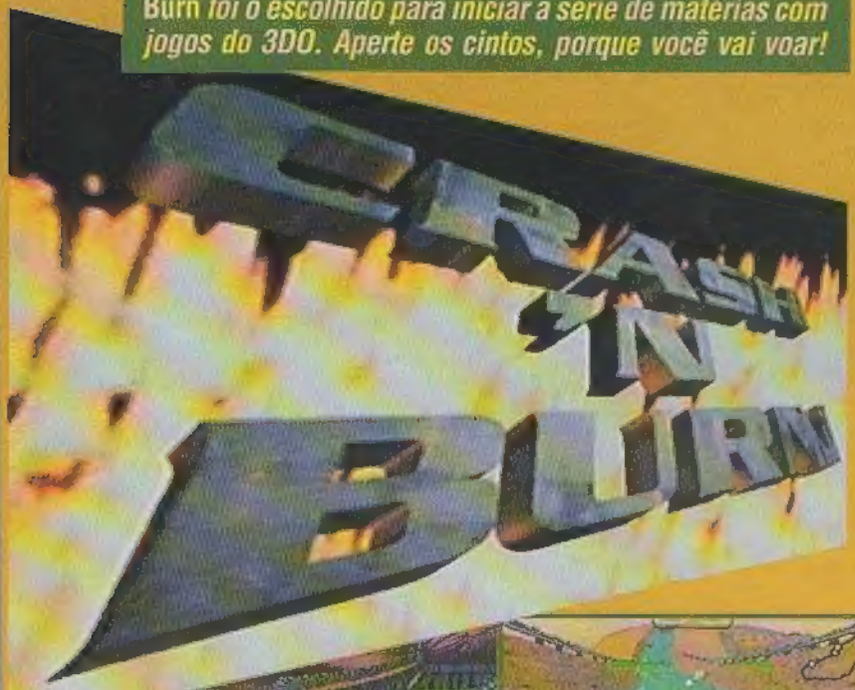
3DO

CRASH'N BURN / Crystal Dynamics

Corrida | 1 jogador

GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

O game que vem junto como 3DO da Panasonic não podia ser mais chocante. É como um arcade em casa. Som arrasador, alta jogabilidade, gráficos que dispensam comentários e muita, mas muita diversão. Por tudo isso, Crash'n Burn *foi o escolhido para iniciar a série de matérias com jogos do 3DO. Aperte os cintos, porque você vai voar!*



Sem escrúpulos

Crash'n Burn **é uma corrida totalmente selvagem, reunindo seis pilotos sem nenhum escrúpulo e suas máquinas animais. Para vencer, não basta fazer uma boa corrida: o lance é destruir os outros competidores, transformando as provas em verdadeiros rachas de vida ou morte. O game investe pesado no arsenal: há uma grande variedade de mísseis, canhões, minas e lasers com poderes aniquiladores. Mas há também equipamentos de defesa para aumentar suas chances de sobrevivência.**

Multimídia é outra coisa. Ao escolher as armas, você vê todas elas em funcionamento numa animação sensacional

E na hora de escolher o piloto, então? O game mostra um filminho em que o personagem dá seu recado

Pistas espetaculares

THE BEST OF 1 AÇÃO GAMES

As pistas são um espetáculo à parte. Daytonas à beira de abismos, subidas assustadoras, descidas de montanha-russa, tudo isso vai surgindo à sua frente com uma velocidade vertiginosa. A emoção de pilotar em **Crash'n Burn** ***é inigualável. Mas guarde o fôlego: são 30 pistas, divididas em seis circuitos alucinantes. No modo Rally, o jogador pode conhecer todas numa corrida light, sem sacanagem. O quente é entrar no Tournament Mode, onde rola grana de acordo com seu desempenho. Aí você vai para a lojinha do game e faz o maior estrago.***

COMO A GRANA ROLA

Há várias maneiras de ganhar dinheiro no Tournament Mode. Há prêmios para as três primeiras colocações, para cada competidor abatido, para a destruição do campeão da pista e recordes de corrida. Confira os prêmios para o seu desempenho:

1º lugar	$ 2 mil
2º lugar	$ 750
3º lugar	$ 500
Competidor abatido	$ 500
Drone abatido	$ 100
Campeão abatido	$ 1 mil
Recorde da pista	$ 2 mil

PILOTOS E MÁQUINAS

Fang
O piloto mais sanguinário. Mas sua Hammerhead é lenta

Max Amillion
Dirige a Assassin, máquina de grande velocidade final mas aceleração e combatividade baixas

Druger
Dirige a Vortex, máquina com ótima aceleração e velocidade final

Klaw
Piloto da Sniper. Equilíbrio é sua maior qualidade

Tasman Twix
Piloto da Caretaker. Ambos formam uma dupla equilibrada

Rocker
Agressivo, pilota a Flatliner - máquina com boa aceleração

CONHEÇA SEUS EQUIPAMENTOS

GUNS

RIFLE 0.308 É a mais barata. Produz danos leves, dá 100 tiros e rearma em 5 segundos. $ 300
RIFLE 0.30 Por apenas $ 600, esta arma leve dá 300 tiros contínuos
RIFLE 0.50 Provoca danos médios. Dá 500 tiros contínuos e custa $ 2,5 mil
LANÇA-CHAMAS Provoca danos médios. Sua carga dá 10 segundos de funcionamento. $ 6,5 mil
VULCAN Dá 500 tiros contínuos. Provoca danos médios, custando $ 9 mil

LANÇA-GRANADAS
Dá 18 tiros, rearmando em 5 segundos. Danos médios e $ 5 mil

HELLFIRE ROTOGUN
Grandes estragos. Dá 500 tiros contínuos, mas custa $ 20 mil

MISSILES

STARBUST
Provoca danos consideráveis. São 8 disparos com recarga em 2 segundos e custo de $ 7,2 mil

MOD POD
Míssil teleguiado. Custa $ 2 mil, dá 4 disparos e rearma em 10 segundos

ROCKET PACK Opção barata e eficiente. Por $ 700, você tem direito a 8 tiros que rearmam em 2 segundos.
TOW Não vale muito a pena. Custa $ 1,1 mil, dá 6 tiros com danos leves e leva 10 segundos para rearmar
WILD DEVIL Seu sistema de guia infravermelha lhe dá grande precisão. Por $ 5,2 você tem direito a 4 tiros que rearmam em 10 segundos
BLACK WIDOW Um tiro e um abraço. Por $ 9,5 mil você adquire seis disparos deste poderoso míssil que rearma em 5 segundos
BULL'S EYE Totalmente exterminador. Por $ 13 mil você o dispara 4 vezes em intervalos de 60 segundos

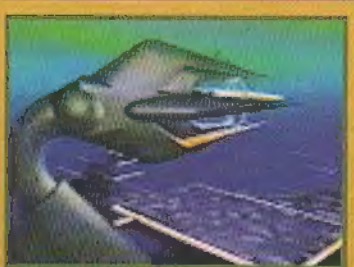
HAZARDS

WEEL SPIKES
Dispositivo acoplável às rodas, faz picadinho dos pneus dos adversários. Custa $ 300

HEAV ROAD MINE
Mina estacionária de danos leves. Por $ 600, você leva 3 delas

ACID ROAD Sua carga ácida destrói a vítima rapidamente. Leve 3 por $ 1,3 mil
MAGNET HEAV Mina magnética, gruda nos carros que passam perto. Provoca danos consideráveis. Compre 4 por $ 3 mil
BOMBOT Mina robotizada, sai atrás dos carros. Tem alto poder explosivo. Compre 5 por $ 4,5 mil
PENETRATOR Arrasa até com carros bem reforçados. Leve 6 por $ 6 mil
VORTEX Envolve o carro de tal forma que provoca danos enormes. Por $ 8 mil, você leva três

ENERGY WEAPONS



FUSION CASTER
Provoca danos variáveis, tem carga infinita e demora 10 segundos para rearmar. Custa $ 2 mil

STILETTO
Provoca danos médios, mas demora um minuto para rearmar. Carga infinita e preço de $10 mil

PULSE Tem carga infinita. Rearma em um segundo, provoca danos leves e custa $ 600
TWIN LASER Tem as mesmas características do Pulse, só que dispara dois feixes. Custa $ 3 mil
PHOTON Carga infinita, danos leves e recarga em 1 segundo. Custa $ 3 mil
PLASMA Provoca danos médios e rearma em meio segundo. Custa $ 15 mil

ARMORS

Steel Plate
É a proteção mais simples que você pode ter no carro. Na prática, não impede os danos provocados por ataques. $ 1 mil

Kevlar
Armadura de fibra, é resistente aos tiros de rifles e metralhadoras. $ 4 mil

Reactive
Defesa que ameniza o efeito dos mísseis. $ 5,5 mil

Reflective
Sua superfície espelhada minimiza os danos provocados pelos lasers e raios. $ 6,5 mil

Regenerative
Tipo de proteção que se auto regenera instantaneamente. $ 12 mil

Ceramic
Oferece proteção contra o calor das chamas e explosões. $ 9 mil

SPECIALS

Nitro Boost
Para turbinar o carro. $ 12,5 mil

Combat Tyres
Pneus mais resistentes. $500

Polarized Glass
Proteção contra os clarões das bombas e raios. $ 2 mil

Auto Flare Gun
Dispersa ataques teleguiados. $ 7,5 mil

Auto Chaff Gun
Ajuda a escapar dos mísseis. $ 8,5 mil

Taser Coils
Dá choque em quem encosta na traseira. $ 5 mil

O contrabandista

No meio de um torneio, este cyborg pode aparecer com ofertas tentadoras. Ele tem equipamentos não autorizados pra vender por baixo do pano. Se você tiver grana, faça negócio.

THE NINJAWARRIORS

Se um ninja comum já dá um trabalhão imagine um ninja robô, aliás...três! Pois confira este estrago em Ninjawarriors, um chocante game de luta que a Taito acaba de lançar. O jogo é um velho conhecido da moçada do PC Engine e do Amiga e agora a galera do Super NES também pode se deliciar com cenas de brutalidade explícita. A novidade desta versão é a inclusão de um novo lutador, Kamaitachi, além de Ninja e Kunoichi, os outros robôs que já faziam parte do game. Estale os dedos e prepare-se para quebrar o pau!

Ninja

ALTURA	2,10m
PESO	699kg

O grandalhão é sem dúvida o mais forte dos três. O problema é que é muito lerdo

COM O INIMIGO NAS MÃOS

→ + Y - joga no chão

↑ + Y - gira e joga no chão

↓ + Y - bate o inimigo no seu joelho

COM O INIMIGO A DISTÂNCIA

↓ + B - pula e carna cabeça do inimigo

→ + B + Y - chute na cara

B + Y - girada no ar

→ + B - corre e dá ombrada

SEQÜÊNCIA DE GOLPES (apertando Y)

Y + ↑ + Y - soco poderoso com blaster

Y - seqüência com uso do chaco no final

PANCADARIA

ATÉ O FINAL

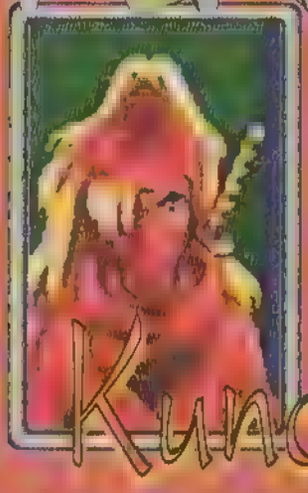
Ninjawarriors tem oito fases e você escolhe entre três lutadores. A sua missão não é exatamente original: sua cidade foi dominada por um terrível bandido, Banglar. E apenas os robôs ninja podem defender a população e derrotar o pilantra. O enredo deixa a desejar, mas os gráficos não: são fantásticos! A Taito soube usar muito bem os 12 Mega do cartucho e criou cenários belos e variados. A trilha sonora também não faz feio e a sua diversão está assegurada. Em outras palavras, *Ninjawarriors* é dez!

COMANDOS

Y	Ataque
X	Blaster (magia)
B	Pulo
Y segurado	Defesa

PARA RECUPERAR ENERGIA, PEGUE CÁPSULAS QUE FICAM DENTRO DE CAIXAS AMARELAS

Kamaitachi



Kunoichi

COM O INIMIGO NAS MÃOS

→ + Y - corre e joga o inimigo

↑ + Y - joga o inimigo pra ...

↓ + Y - facada no estômago

Esta doce lutinha não está pra brincadeira. Ela detona com punhais

COM O INIMIGO A DISTÂNCIA

B + Y - pula e dá espadada

SEQÜÊNCIA DE GOLPES (apertando Y)

COM O INIMIGO A DISTÂNCIA

→ + Y - segura e chuta

↓ + B - chute
B + Y - girada no ar
→ + B + Y - pula e dá facada

SEQÜÊNCIA DE GOLPES (Y várias vezes)

...ços

Y + ← + Y - joga o inimigo para trás
↓ + Y - seqüência que termina na parte de baixo do inimigo

Chefão Final

...no dentro da cabina de vidro é o Banglar. Para ... jogando os caras no vidro até quebrá-lo

MEGA MAN'S SOCCER

Ilustração: Cherubino Tadeu e Pedro, AÇÃO GAMES

MEGA MAN'S SOCCER / Capcom			
Esporte Ação			1 ou 2 jogadores
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

Não é novidade que a Copa do Mundo invadiu o mundo dos games. E a Capcom entrou na dança lançando Mega Man's Soccer. *Uma inovação que vai agradar os fãs do Herói-Robô, mas pode frustrar a galera que curte um bom game de esporte.* Mega Man's Soccer *não é um cart de futebol. Entendido? Além disso, o desafio é elementar, basta treinar os comandos e ...jogar. Os gráficos são bem simples e o som dá pra ouvir. AÇÃO GAMES dá o serviço. Acompanhe com a gente e forme sua própria opinião. Prepare chutes de metal e mande estranhas bolas na rede.*

A galera estava muito animada e o estádio lotadaço: era final de um campeonato de futebol. De repente, bolas de fogo e fumaça são jogadas no campo. Quando a fumaça se desfaz, a multidão percebe que robôs estão no lugar dos jogadores. Dr. Light, que também estava curtindo seu futebol, manjou a charada. Era mais uma obra do Dr. Wily Esta é muito boa! Desta vez o malvado cientista resolveu dominar o universo através deste esporte popular! E como não poderia deixar de ser, Mega Man resolve relaxar e jogar uma partidinha. Encare mais essa!

COMANDOS

COM POSSE DE BOLA	
Y	Dar passes
Y + Direcional	Mudar direção do passe
B	Chutar/Dar passes longos
B + Direcional	Mudar direção do chute
A na zona de defesa	Desarma a jogada adversária
A na zona de ataque	Chutar a longa distância
A na marca de pênalti	Mandar a bola pra cima
R + B Segurado	Ataque especial(muda o formato da bola). O oponente não pode aproximar-se da bola por alguns instantes/ Faz a bola ir direto ao gol
SEM POSSE DE BOLA	
Y	Dar carrinho/Cabeçadas
B	Executa um movimento diferente conforme a posição que a bola ocupa no campo
A	Ombrada/ Roubar bola

[illegible]to em Campo

Para realizar aquela partida, oriente-se pelo mapa da posição dos jogadores que está no alto da tela. Um dos times tem marca azul e outro vermelha. Enquanto você estiver driblando, observe com quem está a marca branca no mapinha, que indica a posse de bola. Usando o Select, acione o mapinha para ver como os times estão posicionados. No mais, é só bola na rede.

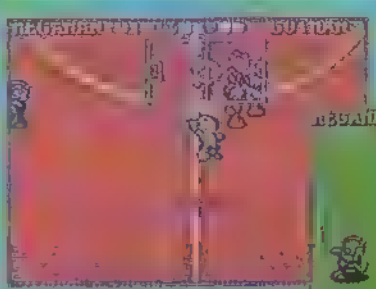
[illegible]

Neste game, os inimigos não podem usar aquelas armas incríveis que sempre acabam ajudando nosso herói a sair das embrulhadas. Mas como nenhum vilão fica por baixo, cada um deles tem uma bola diferente. Ice Man tem bola de gelo; Fire Man, bola de fogo; Cut Man tem a tesoura que desmonta o jogador. E por aí vai.

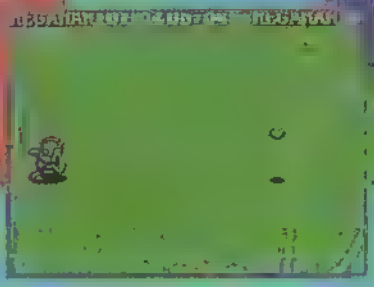
Encare o efeito da bola do Ice Man

OPTIONS

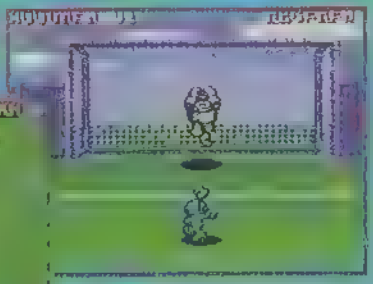
Tempo: Partidas de 1 a 10 minutos
Controles: Manual - controle pleno do goleiro/ Auto - Controle parcial do goleiro



Também pinta festinha quando rola um gol. O Viola que se cuide



O goleiro também pode usar magia. Se não houver bloquem no caminho, ela vai de gol a gol



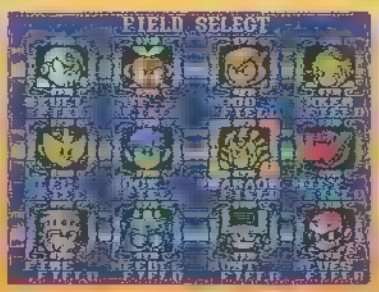
Se pintar um empate, a decisão será por pênaltis no modo Exhibition

MODOS DE JOGO

EXHIBITION

Você pode escolher os robôs que vão formar o seu time. Jogue sozinho ou em dupla contra o computador: ou carrie um demo: computador vs. computador.

O marcador inferior indica a estratégia da partida. Escolha entre 3-2-2, 3-1-3 ou sweeper

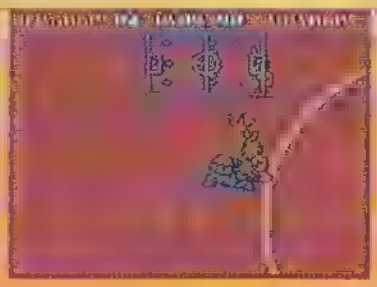


Nesta tela você escolhe o campo. Ou melhor, a quem ele pertence

As barras indicam as habilidades dos jogadores. Monte um time legal, ok?

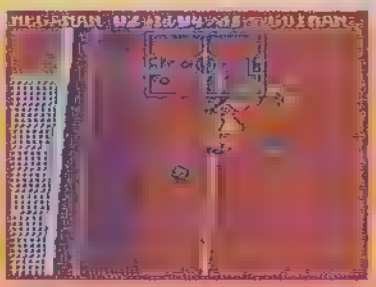
CAPCOM CUP

Jogue contra um amigo ou a dois, contra o computador. O legal deste modo é que se você pega a bola de um jogador adversário, ele passa para sua reserva. E você pode colocá-lo em campo quando quiser.



Neste futebol não há heroi nem vilão. Todo mundo é craque mesmo. Olha a roubada de bola

Cabecada esperta pra desarmar a jogada adversária



A magia de Cut Man desmonta o goleiro. Não sobrou nada pra contar a história

TOURNAMENT

Disputa igual ao modo Capcom Cup. Mas você pode controlar um dos robôs do time adversário.

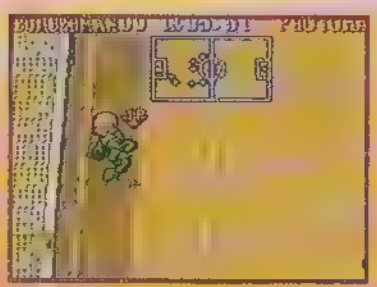
Você disputa com um amigo contra o Needle Man. Será que ele é bom com a gorduchinha?

A magia de Neddle Man pode paralisar o adversário por alguns momentos

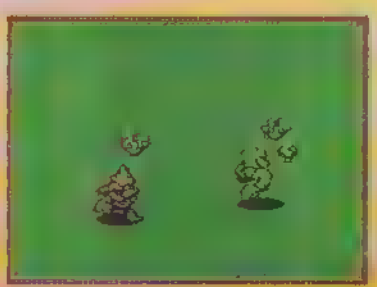
Oriente-se pelo marcador acima das cabeças para saber quem é o jogador um e o dois

LEAGUE

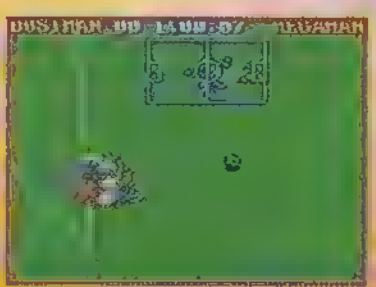
Você disputa uma temporada de jogos. Você joga sozinho ou em dupla contra o computador. Aproveite os superchutes dos robôs-inimigos e escale seu time.



Que bela defesa.....



...matando no peito



Olhe o chute de Dust Man. Um tiro só

MEGA MAN SOCCER DÁ PASSWORDS NO FINAL DO MODO CAPCOM CUP

Quase dois anos depois de soltar o primeiro *Sonic Blastman*, a Taito lança a segunda versão. Se você acompanhou a edição 21 de AÇÃO GAMES, já sabe mais ou menos o que rola. Muita pancadaria, com direito a personagens fortes, ação e magias. A dinâmica é parecida com a de *Final Fight* e *Streets of Rage*.

MUITA AÇÃO

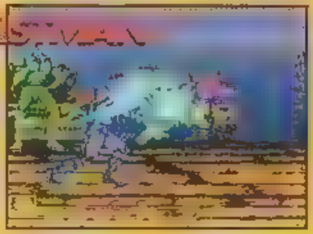
segunda versão ... erar ... númer ... mai ... magias surpreenden ... ótima pedida pra quem se amarra em ... de luta cheios de ação e chefes cabeludos ... Blastman é um super-herói grandalhão ... os gibis da Marvel. Nesta versão, ele ... companheiros: o brucutu ... O repertório de golpes do ... aquele amigo que ... fica bem mais divertido com dois jogadores!

GOLFES BACANAS

Veja as loucuras que cada personagem pode fazer

SONIC BLASTMAN

CORRIDINHA - → →
OMBRADA - → → + Y
CASCUDO - *Agarre e aperte X*
JOGADA - → + Y
GANCHO - → → + X



SEQÜÊNCIA DE SOCOS - *Y várias vezes seguidas*

SONIA

CORRIDINHA - → →
PARAFUSO DE FOGO - → → + X
JOGADA - → + Y
GIRATÓRIA - → + X
CHUTE DE FOGO - → → + Y

SEQÜÊNCIA DE CHUTES - *Aperte Y várias vezes*

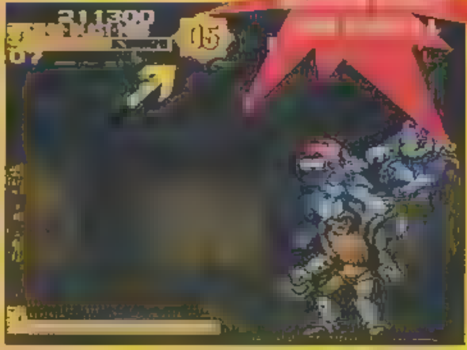
CAPTAIN CHOYEAR

CORRIDINHA - → →
SOCO DE ENERGIA - → → + Y
AGARRADA - → + Y
ENTERRADA NO CHÃO - → + X

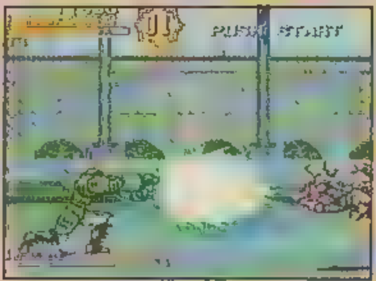
SALTO COM RAIOS DE ENERGIA → → + X

MAGIAS

Cada personagem tem duas magias, uma fraca e outra forte. Elas são devastadoras. Mas não pense que é festa. Você tem apenas cinco pontos de magia em cada vida (dá até pra aumentar este número pegando itens de magia, mas eles pintam muito de vez em quando). Então o lance é apelar pra magia apenas nos momentos críticos. Economize. Afinal, a magia fraca gasta um ponto de magia e a forte, dois.



Cheque nesse marcador quantas magias você tem

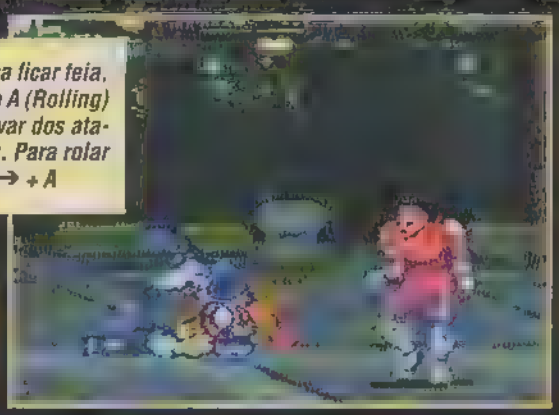
	L OU R + ATAQUE 1 (MAGIA FRACA)	L OU R + ATAQUE 2 (MAGIA FORTE)
SONIC BLASTMAN		
SONIA		
CAPTAIN CHOYEAR		

FIQUE LIGADO!

O joystick é configurav .!. Todos os golpes desta materia **foram feitos com a configuração abaixo,** sugerido por nossos pilotos

Y	Ataque 1 (fraco)
X	Ataque 2 (forte)
B	Pulo
A	Esquivada

Quando a coisa ficar feia, aperte o botão A (Rolling) para se esquivar dos ataques inimigos. Para rolar longe, aperte → + A



100 MIL PONTOS VALEM UMA VIDA EXTRA!

TODOS OS CHEFES

FASE 1

Fique esperto com a viga que ele roda. Tente acertá-lo nos intervalos. Caso contrário, fuja de seus ataques e... magia nele!

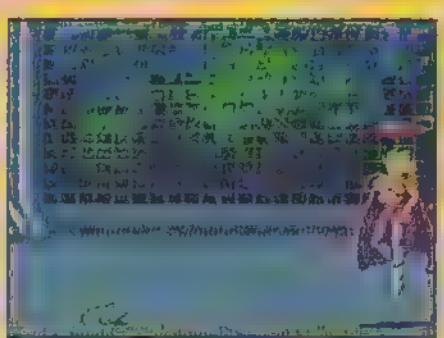
FASE 2

Tente agarrar e jogar o espertinho bem longe. O cara é ENORME. Se a coisa apertar, use magia, OK?

FASE 3

O monstrão verde corre pra cima para trucidá-lo. Seja mais esperto e vá pra cima dele primeiro

FASE 4



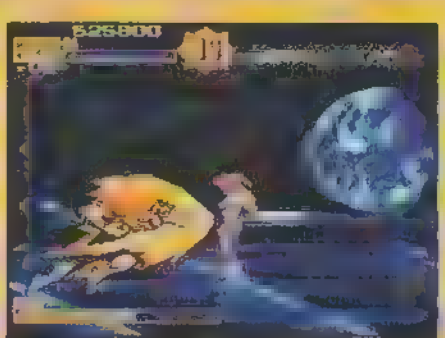
Esta mulher misteriosa transforma o cara em sapo. UAU!

Um dragão chega com o anfíbio entre os dentes e começa a atacar. Livre-se dele com voadoras

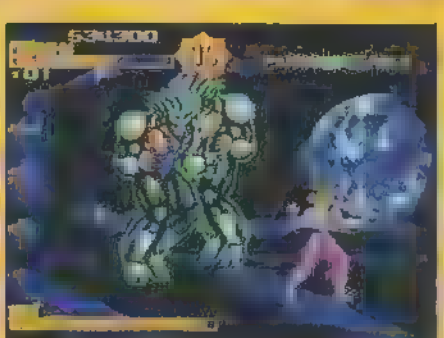
Depois que você derrota o dragão, a mulher volta. Ela tenta cortá-lo com uma lâmina. Acerte-a de lado

FASE 5

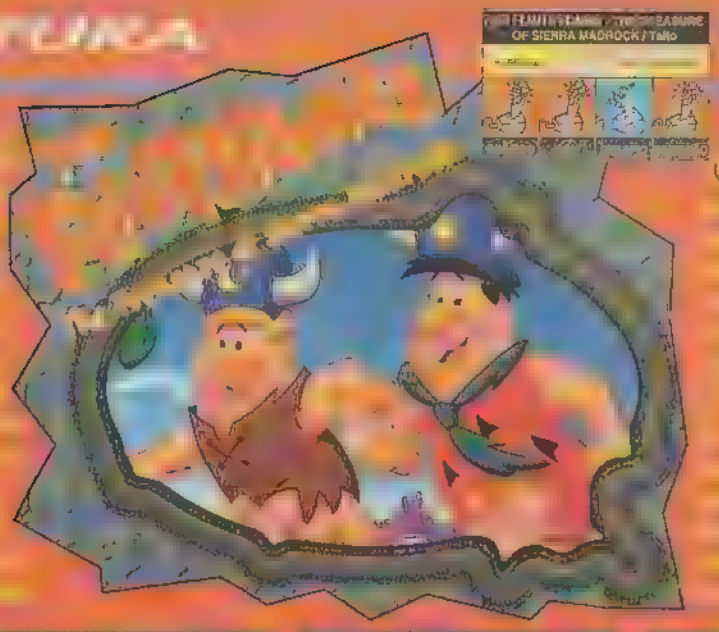
O cidadão não é o Multi-Homem mas se multiplica bem na sua frente. Dê cambalhotas para desviar e pegue-o pelas costas

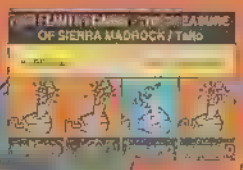


Em seguida pinta um carinha amarelo. Dê voadoras quando ele vier pra cima de você. Se ele chegar perto, encha-o de socos



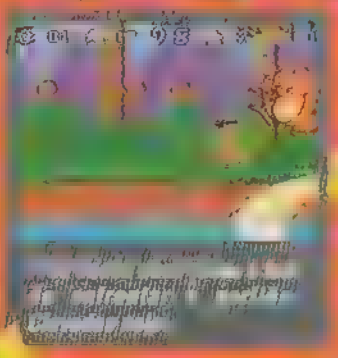
Este cara enorme de metal pensa que é o Senhor do Universo. Reserve um bom estoque de magias para acabar com a festa dele



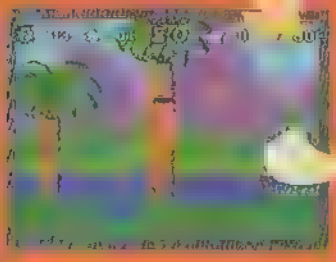


OS BÚLZLOS DA CUA

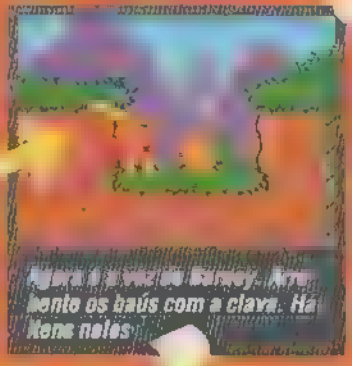
JOGANDO SOZINHO OU COM UM AMIGO, AS ETAPAS ROLAM COM FRED E BARNEY SE ALTERNANDO. OUSEJA: UMA VEZ DE [illegible]



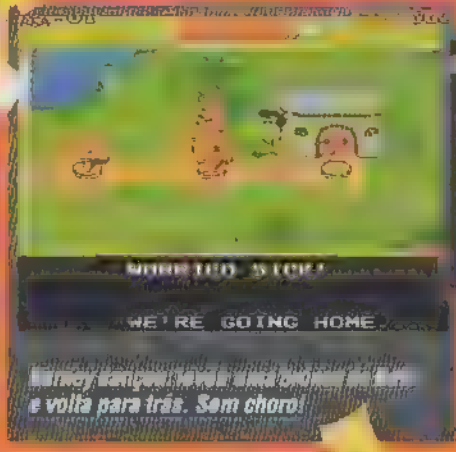
Que tal um pinball? Você encara uma partida com direito a três bolinhas. Esta diversão esta no Park



O lance do jogo é acumular itens. Pegue as estrelas, suba no coqueiro e fuja dos touros



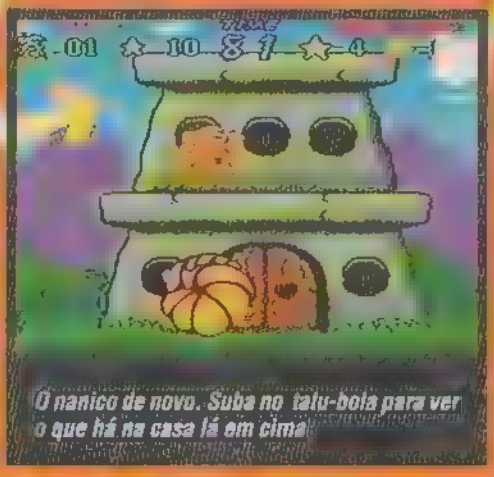
Agora é a vez de Barney. Arrebente os baús com a clava. Há itens neles



Barney sangue, leva uma [illegible] e volta para trás. Sem choro!

No final da fase, rola um bingo. Cada fileira cheia vale uma vidinha (1 UP)

O Fred deu azar. Wilma está atrás dele e a loxa de volta ao ponto de partida



O nanico de novo. Suba no tatu-bola para ver o que há na casa lá em cima

STADIUM - Vence quem completar três voltas bem rapidinho. Nos trechos com lama, pule

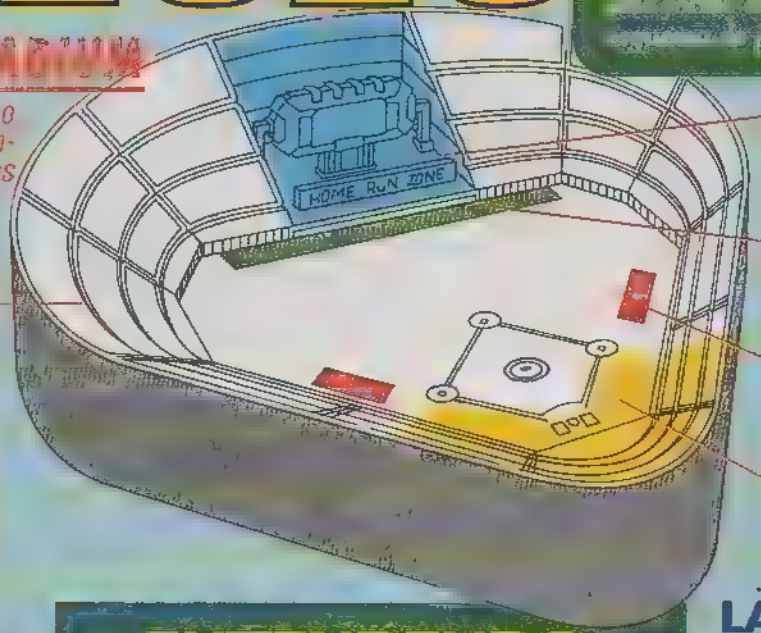
COMANDOS		
	X	Aciona mapa
	B	Pula
	A ou Y	Dá clavadas
	L ou R segurado + Direcional	Corre

LUGARES PARA VISITAR

Super Baseball 2020

CYBER EGG STADIUM

É o maior e mais moderno estádio de beisebol do mundo e estas são suas áreas principais.



FAIR ZONE
É a maior zona de pontos. Estas são as arquibancadas que são protegidas por vidro reforçado

HOME RUN ZONE
Para acertar esta zona, você precisa bater bem certeiro na bola. Se conseguir, ganha uma bela grana

JUMPING ZONE
Os protetores que os atletas usam reagem com equipamentos da zona. Com isso, a capacidade de pulo aumenta várias vezes

STOP ZONES
Tenha cuidado nesta zona. Quando a bola bate aqui, ela pára imediatamente

FOUL ZONE
É a zona de faltas. Fique esperto para não mandar a bola nesta área

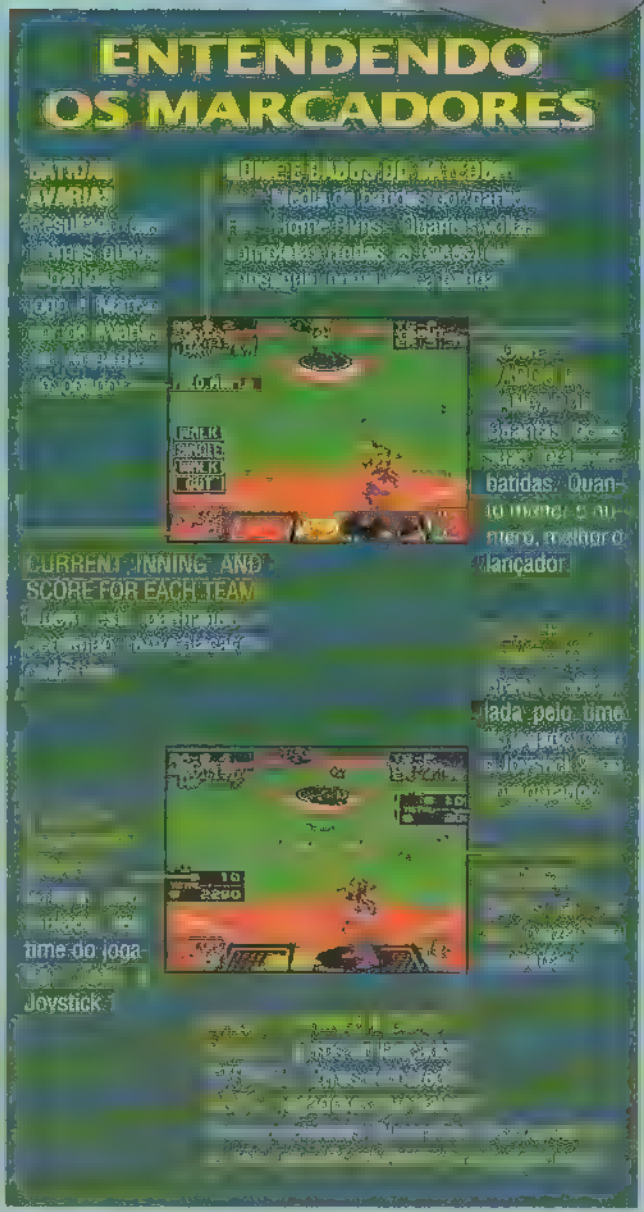
Beisebol Cibernético

Super Baseball 2020, como o próprio nome sugere, mostra um beisebol futurista. As partidas são realizadas num superestádio, o Cyber Egg, tão sofisticado que tem uma cobertura de vidro para proteger os espectadores de inevitáveis boiadas. Os jogadores usam óculos especiais, proteções de cerâmica e incríveis foguetinhos nas costas, que possibilitam saltos animais. Além disso, você também pode jogar com uns robozinhos invocados.

Jogadas impossíveis

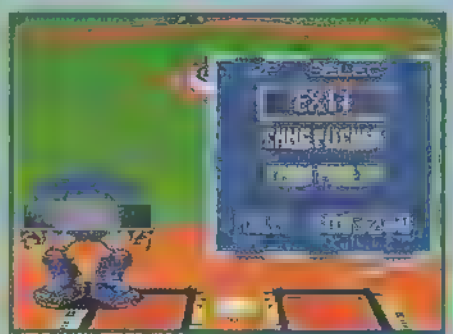
O jogo segue a dinâmica normal do beisebol. Você tem que rebater a bola o mais distante possível e correr para as bases. Quando estiver lançando o negócio é mandar bolas difíceis para o adversário e ser bem rápido na hora de recuperar a bola rebatida. A novidade do game é que você pode realizar jogadas incríveis como lançamentos a mais de 200 milhas/hora, pular vários metros, pegar bolas impossíveis e muito mais. As jogadas bem sucedidas são premiadas com dinheiro, para comprar robôs ou proteções mais eficientes para seus atletas.

ENTENDENDO OS MARCADORES



LANCES DE JOGO

Que sacanagem! O arremessador acertou em cheio a loirona rebatedora



Esta é a tela de opções. Você pode observar o rendimento dos atletas, fazer substituições, comprar robôs, novas proteções e muito mais

COMANDOS

L ou R - Time Out (opções)

NO ARREMESSO	NA REBATIDA
A - Arremessa	A Rebate
A+Direcional - Arremessa com efeito	X - Rebate bola alta
	B+Direcional - Anda na base

STAR TREK: THE NEXT GENERATION			
Spectrum Holobyte / SNES Sega / Mega			
Adventure/Ação	8 Mega		
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

STAR TREK
The Next Generation

A Nova Geração continua a saga iniciada pelo capitão Kirk há 25 anos

A [illegible] das séries de ficção científica finalmente aterrissa nos consoles de 16 bits. Star Trek: The Next Generation é um game cabeça, cheio de texto para ler e com interface típica de games para PC. O game mistura adventure com ação e deve agradar os milhares de fãs da Enterprise espalhados pelos quatro cantos do planeta. Apesar de muito bem-feito, o jogo apresenta um grave problema para quem não manja bem inglês. Todas as decisões que você precisa tomar devem ser baseadas em longos textos que pintam no decorrer da partida. Para facilitar [illegible] AÇÃO GAMES preparou este material [illegible]. Aqui você vai ficar sabendo o mínimo necessário para decolar [illegible] de Star Trek: The Next Generation. [illegible] se arrependerá!!

NOVA GERAÇÃO

Star Trek é um marco da ficção científica. Além de vários filmes, a história criada por Gene Roddenberry já rendeu quatro seriados de TV: Star Trek (o original), The Next Generation (TNG), Deep Space Nine e o recém-lançado Voyager. Este game é fidelíssimo aos episódios da TNG, trazendo o Capitão Jean-Luc Picard e sua tripulação.

O QUE ROLA

O GAME PODE SER DIVIDIDO EM TRÊS PARTES: *NAVEGAÇÃO DA ENTERPRISE, COMBATE AÉREO E MISSÕES DE EXPLORAÇÃO DE PLANETAS.* NESTAS EXPEDIÇÕES, ONDE VOCÊ ENCONTRARÁ PROBLEMAS DIFERENTES PARA RESOLVER, PODE-SE LEVAR DE DOIS A QUATRO TRIPULANTES – DE UM TOTAL DE DEZENOVE. O LANCE É COMPOR BEM O GRUPO QUE REALIZARÁ AS MISSÕES. FIQUE LIGADO NAS CARACTERÍSTICAS DE CADA UM DOS SETE TRIPULANTES PRINCIPAIS DA ENTRERPRISE.

PRINCIPAIS PASSOS

[illegible] Para você [illegible] os passos que deve seguir para entrar no Universo da Nova Geração. As oito áreas as quais você tem acesso estão explicadas a seguir. Bom sorte!

1. Acessar Communications e conhecer a situação
2. [illegible] Ready Room para receber instruções do Capitão Picard
3. Acessar a tela CONN para viajar [illegible] local indicado pelo capitão
4. Checar os dados básicos sobre seu destino no Sensors
5. Com as informações na mão, dar uma passadinha no Engineering para dar aquele trato na Enterprise
6. [illegible] Transporter para saber se precisa recrutar uma equipe (no caso de missão externa)
7. Aguardar um Hail (chamado) e ir à tela Communications
8. Se o radar detectar um inimigo, vá correndo para Tactical e comece a batalha
9. Se você perder, [illegible] o Game Over mesmo. Se vencer, vá ao Engineering para restaurar sua nave
10. Agora é só fazer tudo de novo

Versões iguais com comandos fase a fase

As versões do game para SNES e Mega são praticamente idênticas. Apenas alguns detalhes mudam: na versão de SNES, o som ficou ligeiramente melhor e os planetas são um pouco maiores. Fora isso, só os comandos são diferentes nos dois joysticks. Mas fique esperto: a função de cada botão muda conforme a fase que você está debulhando. Por isso, você terá de ir sacando os controles conforme avança no game.

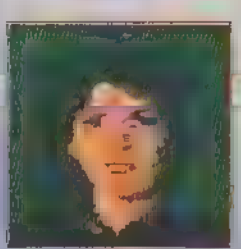
7

A maior habilidade do Capitão Picard é interrogar as pessoas. Tem conhecimentos de arqueologia

William Riker é o braço direito de Picard. Maneja um phaser como ninguém. Reage de maneira meio emocional e é muito instintivo

Beverly Crusher é a médica da tripulação. Perita em ciências biológicas, cibernéticas e regeneração, pode curar homens e aliens

Data é gerente de operações. Andróide, tem muita força e consegue detectar coisas que passam batidas aos humanos



Deanna Troi é a conselheira da nave. Tem poderes para-normais, podendo intuir ou comunicar-se telepaticamente

Geordi Laforge é o engenheiro-chefe. Sua visão artificial de tecta imagens invisíveis para os outros. É o melhor leitor do Tricorder

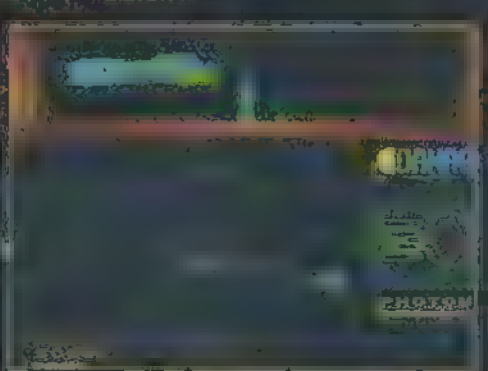
Worf é o responsável pela segurança. Como todo Klingon que se preza, é muito forte e bom de briga

DIÁRIO DE BORDO

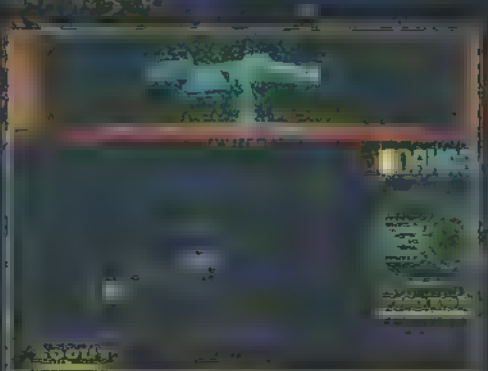
Logo no começo do jogo o capitão Picard aparece para explicar a presente situação. O primeiro problema é com os Romulanos

COMBATE AÉREO

Tente evitar o conflito. Mas se for inevitável, certifique-se que você tem escudo suficiente para agüentar o trance.



Não marque louca. Você dispõe de tiros normais e laser. Pau neles!



Tela é muito louca: o inimigo em cima e vocês dois na parte de baixo. Fique de olho no Damage (lado direito) para sacar o estrago que está sofrendo.

POR DENTRO DA ENTERPRISE

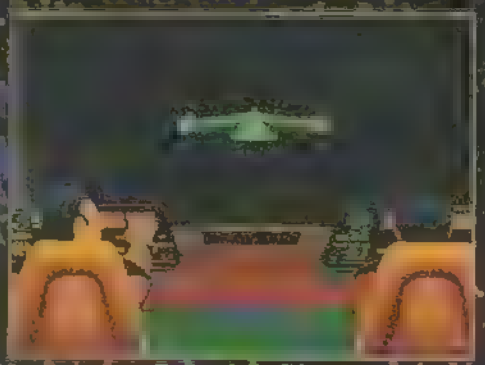
A Enterprise é sua casa e quartel-general ao mesmo tempo. Conhecê-la é fundamental. Todas as ações começam na Enterprise. Desde decisões sobre quais planetas atacar até qual equipe deve ser levada para missões externas, passando pela navegação em si. Portanto, nada melhor que conhecer a nave em todos os seus detalhes. Vamos lá.

Seu mapa mostra toda a extensão da Enterprise. Use o Direcional para se deslocar entre suas divisões.

COMMUNICATIONS

Tela usada para se comunicar com outras naves, decidir seu rumo de navegação para regiões distantes etc. É aqui que você decide seu destino. Há uma lista de lugares para onde você pode ir. Faça sua opção... boa viagem.

Logo no início de uma partida, esta mulher aparece. E você fica sabendo que precisa tomar uma atitude. Ou seja: escolher um destino e se dirigir a ele.

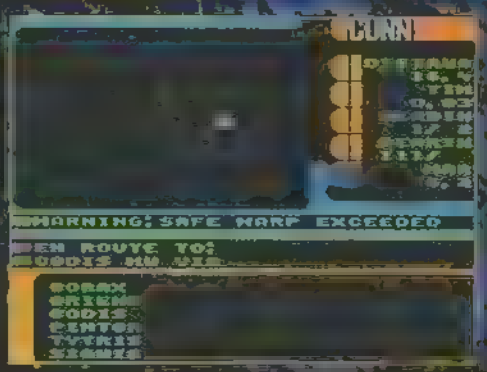


Toda vez que alguma nave se aproximar, você ouvirá um zunido. Vá até Communications para sucanos é um inimigo que se aproxima. Se positivo, corra até Tatical para enfrentá-lo.

Nada de preguiça: leia todos os textos

CONN

Para decidir seu destino. Esta tela aparece logo abaixo de Communications. Cheque as informações básicas do lado direito: distância e tempo de planeta para onde quer ir são as mais importantes.

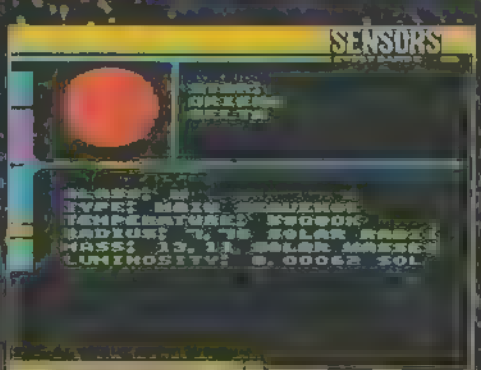


Escolha um destino. Mas não vá aleatoriamente, siga as instruções do capitão.

Os planetas são ramificados em diversas partes. Não adiante ir para Codis. É muito vago. Você pode ir para Codis MU V.A. por exemplo.

SENSORS

Os sensores são uma verdadeira enciclopédia sobre as condições de planetas e naves. Estes dados permitem saber se há ou não oxigênio em algum planeta. Mais uma vez, muitas informações são irrelevantes para suas missões.



Os sensores fornecem um quadro com informações a respeito do lugar onde você se encontra.

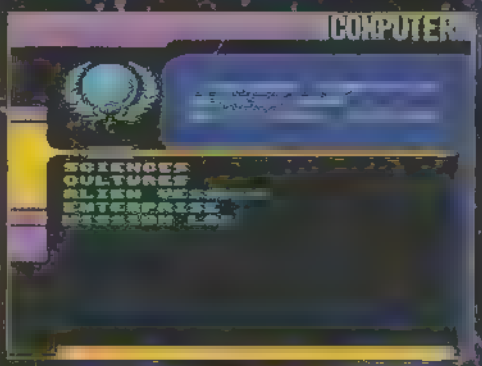
TACTICAL

O local da tática ou da estratégia de combate. Você só deve entrar nesta sala quando estiver para entrar em combate. É aqui que você comanda a Enterprise nas batalhas. O visual é bem louco.

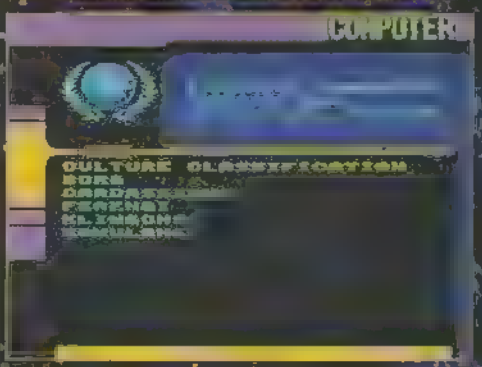
Quando as coisas estão calmas nem pela tática. Este é o aviso da foto.

COMPUTER

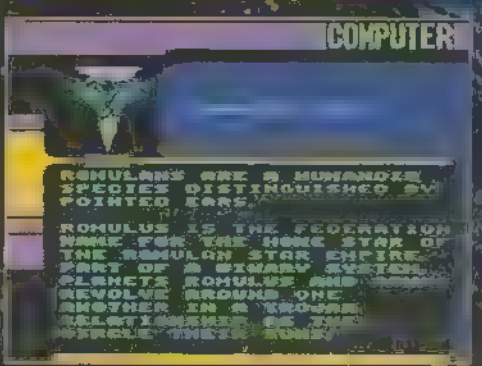
O computador é também uma grande fonte de informações: fornece dados da Star Fleet, de planetas e outras formas de conhecimento. Nem sempre o que ele tem a dizer é essencial para o jogo. Importante: é na tela do computador que você salva o jogo e pega passwords para recomeçar detendo parou.



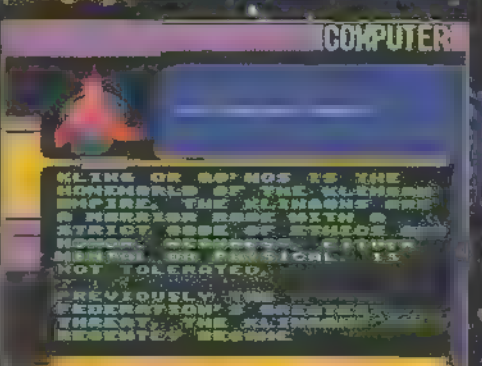
Algumas informações que você acessa ao computador: cultura, ciências, dados da Enterprise.



A missão da Enterprise: fazer pesquisas e [illegible] contato com outros povos e raças.



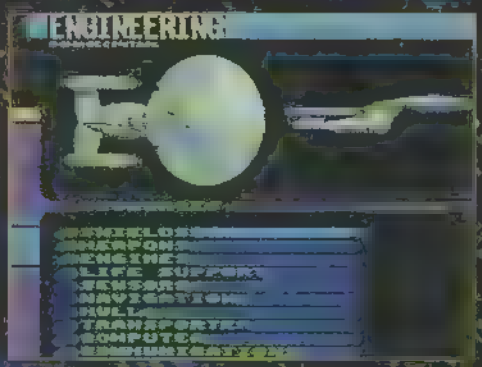
Os Romulanos são humanóides que têm orelhas pontiagudas.



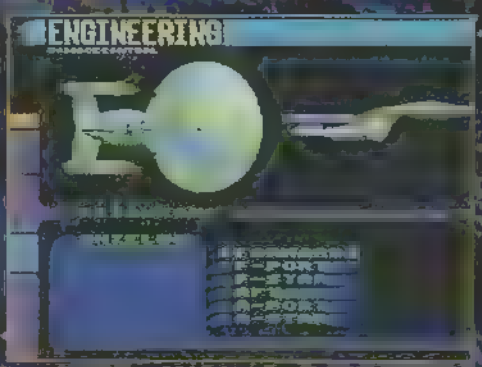
Já os Klingons são uma raça guerreira, que preza a honra e a ética. Mas fraqueza mental ou [illegible] não são tolerados.

ENGINEERING

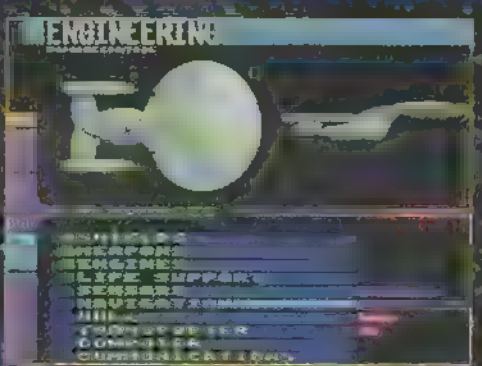
A engenharia da nave funciona como oficina de reparos e galpão para incrementar a Enterprise. Equipe sua nave para enfrentar os combates. Escudos (Shields) e Armas (Weapons) são fundamentais. Aliás, preocupe-se com proteção em primeiro lugar. Só depois de conseguir escudos poderosos é que você deve ir atrás de armas detonantes. Volte à engenharia após uma batalha. Tente concertar os estragos adquiridos em combate. Nunca deixa sua nave vulnerável aos ataques de inimigos traiçoeiros!



[illegible] recursos [illegible] equipar sua nave. São os Resources que aparecem no marcador [illegible].



[illegible] essencial. Dis[illegible]



[illegible] vamos à engenharia após um combate. Repare os danos causados pelo inimigo e continue sua missão.

É fundamental escolher as pessoas certas para as missões.

TRANSPORTER

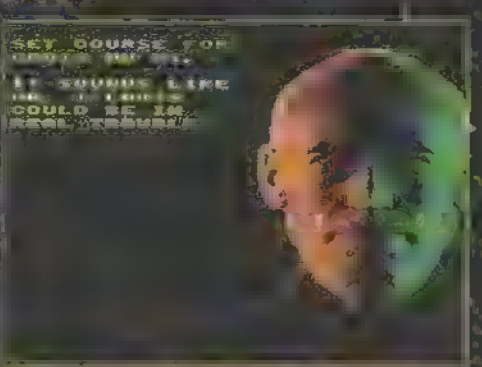
[illegible] para selecionar seus enviados às missões externas. Essa equipe é conhecida como Away Team. Uma vez montado o grupo, transporte-o ao seu destino. Note que há quatro "vagas" na sua equipe, mas isso não quer dizer que você precisa deslocar uma equipe completa para todas as missões. As mais simples podem ser encaradas com apenas uma dupla. Geordi e Data são os tripulantes mais equilibrados.

Esta é a galera que pode ser escalada para as famosas missões externas. Não vá pelo visual. Preste atenção nas qualidades de cada um antes de escolher.

Quando tudo estiver na mais completa paz, você nem poderá selecionar sua fuscada (conto se leia).

READY ROOM

Também conhecido como Briefing Room. É a sala onde você recebe orientações do Capitão Picard. Para saber dados a respeito da missão e conhecer claramente seus objetivos.



Quando Picard disser para [illegible] algum [illegible] é imediatamente.

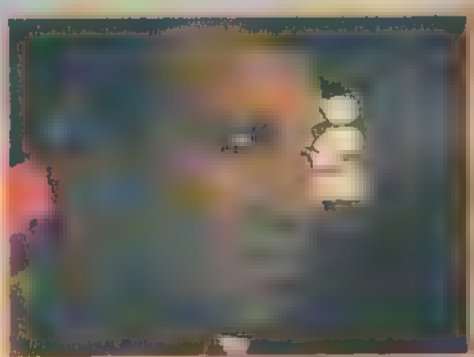
Ilustração Eletrônica: Tadeu G. Pereira/AÇÃO GAMES

Se você vibra com filmes como *Top Gun* espere só [illegible] correndo buscar este CD, pois é um arraso! [illegible] lesmente o melhor simulador [illegible] e com certeza um dos melhores de todos os tempos. Só pra você ter uma idéia, [illegible] com imagens digitalizadas. O resultado é [illegible] meio de incríveis batalhas aéreas. Isso [illegible]

Tomcat Alley é uma verdadeira super produção da Sega. Só pra ter idéia o diretor do game é Sam Nicholson, responsável por sucessos do cinema como *Ghostbusters* e *Star Trek: The Motion Picture*. Além disso, a música de apresentação conta com a participação de Herbie Hancock, um supertecladista. A história é meio absurda: um louco coronel russo, Alexi Povich estabelece uma fortaleza em pleno deserto mexicano. O maluco está armado até os dentes, com casamatas equipadas com mísseis terra-ar, dois bombardeiros, dois esquadrões de Migs e o pior de tudo: a CIA desconfia que o maníaco tem armas químicas em seu poder. Acontece que as maiores cidades americanas estão no raio de ação destas mortíferas armas. É óbvio que a sua missão é impedir que o russo pirado e seu exército sanguinário façam alguma besteira.

Quem se acostumou com jogos fáceis em Sega CD vai se surpreender com este game. Além de ter um visual caprichadíssimo, *Tomcat* tem um desafio detonante. Você vai ter que treinar muito para conseguir efetuar as suas missões. Com certeza o seu esforço não será em vão pois a ação é tão intensa e o visual tão maravilhoso, que você não vai querer parar [illegible] jogar. Na maioria dos simuladores você [illegible] manda o avião. Mas em *Tomcat* [illegible] é [illegible] oficial de radar, responsável pelas comunicações e pelas armas. Desta forma, você não tem que se preocupar com os complexos [illegible] do avião, apenas com a parte mais [illegible] detonar aviões e alvos inimigos em eletrizantes batalhas aéreas. Seu avião é o F-14X [illegible] um dos mais poderosos caças que existem [illegible] grande problema do CD é que ele é [illegible] mente falado em inglês e é muito importante entender as instruções que o seu comandante passa. Agora, se você não entende patavinas da língua gringa, não se desespere. Fuçe [illegible] máximo e use o seu bom senso, pois desistir de um game tão bom é quase um crime!

Nós debulhamos Tomcat Alley até o final e aqui estão os melhores momentos das missões.



O seu avião é o [illegible] é o piloto que faz dupla com [illegible]

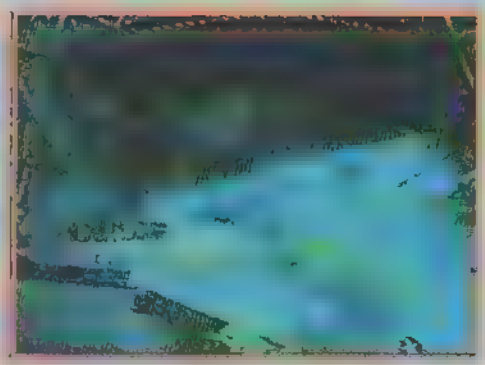
TOMCAT ALLEY/Sega

Simulador — 1 jogador

GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

COMANDOS

A - Tiro
B - Selecionar itens no painel de comando
DIRECIONAL - Movimentar a mira

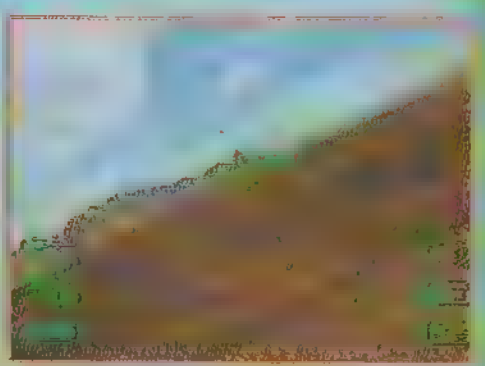


Olha que barato! O seu avião está saindo da base subterrânea

pra
Não

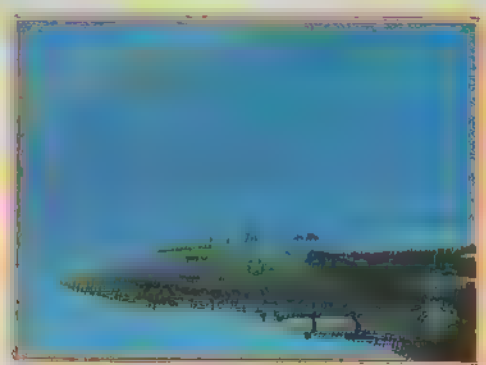
Perdeu. Há um inimigo na sua cola. Use o flare e faça que você engana o míssil. Se preferir, ponha a mira em outro avião. Assim, você tem 50% de chances de se salvar

Este é o fim da terceira missão. Jogue as bombas arterra nesta ponte. Se preciso



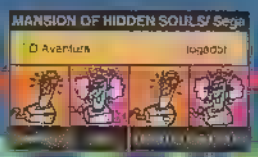
A nossa amiga está em apuros. Use o míssil ar ar Phoenix. É o que fica na parte inferior da tela

Para detonar estas casamatas, use os mísseis arterra. Se preferir, use o flare chaff. Seja rápido!



Saque este visual. O inimigo mandou o míssil, você usou o flare/chaff e ele passa de raspão. Que sufoco!

Faça a festa nesta base inimiga com as bombas arterra. Mire direitinho e dê adeus aos babacas



MANSION OF HIDDEN SOULS

[illegible] Você corre o risco de ficar horas e mais horas na frente da tevê entrando e saindo de [illegible] até chegar ao final. É mais uma criação da Sega para o Sega CD. A visão é 360 graus [illegible] as vezes em [illegible] toque de horror. Quem [illegible] não vai se arrepender.

UMA LINDA BORBOLETA

Você é o irmão de uma garota que resolve seguir uma borboleta e vai parar numa estranha mansão. Preocupado, você vai atrás e ao entrar percebe que sua irmã sumiu e há muitas borboletas no lugar. São almas de pessoas que foram transformadas e nunca mais serão libertas. Será este o destino de sua irmã?

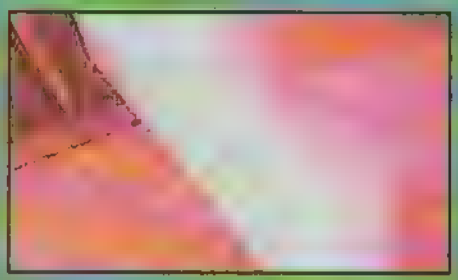
SE ORIENTE, RAPAZ

A mansão tem dois andares

PRIMEIRO ANDAR	SEGUNDO ANDAR
À esquerda - Biblioteca	À esquerda - Quarto Rosa
À direita - Sala de música	À direita - Sala de Jogos
Ao fundo, à esquerda - Lareira	Ao fundo, a esquerda - Sala de Pintura

GRANDES MACETES

Comece no térreo na porta do fundo e encontre o diário, que serve para salvar o jogo. Vá para a Sala de Jogos. Veja a mensagem do Quadro Escuro e vá ao Quarto Rosa.



A [illegible] chave está embaixo deste sofá aberto [illegible] armário

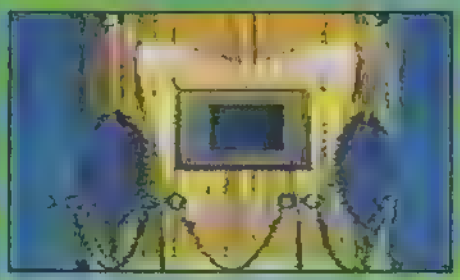
Use a chave para abrir a Sala de Pintura. Vasculhe tudo com muito cuidado.

[illegible] para a esquerda. Pegue a [illegible] Sala de Música

[illegible] Sala de Pintura. Observe o quadro [illegible] estranho. Ele faz você sair no [illegible] que fica na Biblioteca

[illegible] Algo como [illegible] abrir a [illegible] de um [illegible]

Entre na Sala de Jogos. Procure um alvo de dardos e vasculhe até achar uma caixa de fósforos. Mas só depois de olhar a mensagem do Quadro Escuro!



Ao completar uma etapa, volte sempre ao Quadro Escuro e veja o próximo passo a seguir

É a vez do grande segredo. Observe bem o alvo de dardos. Acenda as velas do porão de acordo com a posição dos dardos. A cada dardo, corresponde uma vela

Onde não há dardo, a vela fica apagada. Fazendo isso, você abre uma passagem secreta

ROTEIRO COMPLETO

Depois de fugir da estátua no porão, siga este roteiro para chegar ao final:

• Quadro Escuro • Relógio - Na Sala de Pintura • Quadro • Candelabro - Na Sala de Música • Sala da Lareira • Pegue a chave clara • Abra o armário • Pegue o emblema de uvas • Volte à lareira • Coloque o emblema • Aparece escada • Escolha a porta 3 • Aparece espelho • Quadro • Cristal - No Quarto Rosa • Porta 3 - **Seqüência para abrir as portas:** 3, 33, 777, 345, 333, 12, 27

ITENS

Chaves escuras - Abrem portas de quartos

Chave clara - Abre porta do armário da Biblioteca

Emblema de Uvas - Serve para colocar na passagem secreta da lareira

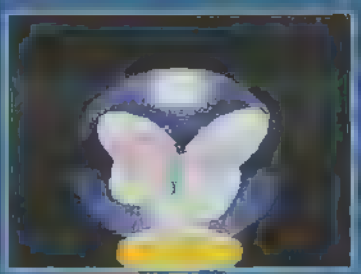
Flor - Coloque no pedestal para eliminar a água dos pilares

Cristal - Quebra o espelho da sala secreta

Relógio - Marca seu tempo. Você tem até a meia-noite para salvar sua irmã

Candelabro - Para entrar na lareira

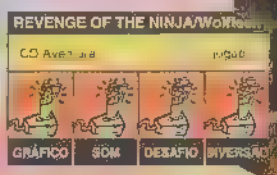
O Guardião de Pedra toma conta da passagem secreta que sai do porão das velas



Eis aí sua linda irmãzinha feito borboleta. Você vai conseguir salvá-la?

REVENGE OF THE NINJA

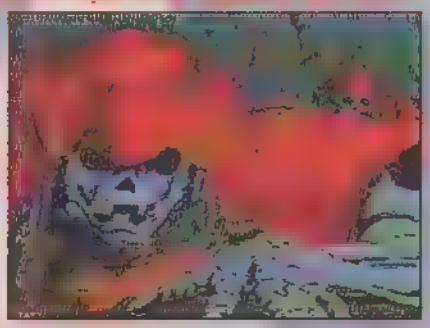
Vem pintando mais um game para o já popular Sega CD. É Revenge of the Ninja. *Com gráficos bonitos e história que lembra muito Dragon's Lair, esta nova aventura não exige muito de habilidade nem raciocínio do gamemaníaco. A principal sacada é usar o Direcional orientando-se pelas setas e apertar os botões quando pintam no cenário. Assim, o héroi, um jovem ninja, vai conseguir salvar a princesa. Muito original...*



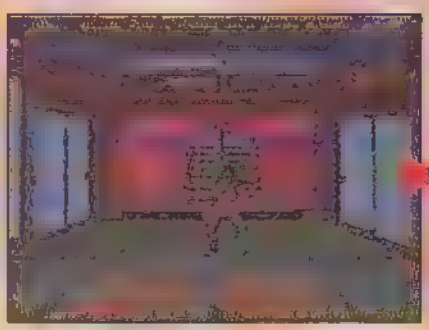
São dezoito estágios n... de desenho an... acompan...

O guerreiro chega pela água...

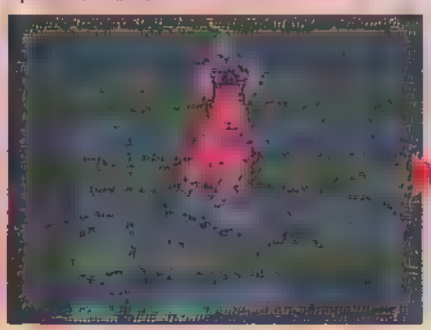
...e enfrenta paredes com pregos e lanças que saem do chão



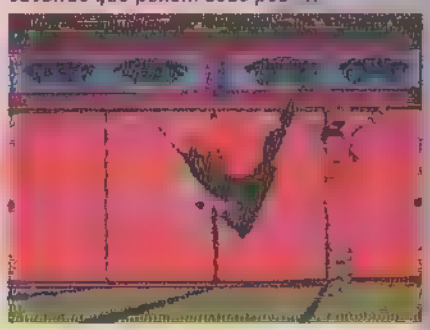
Passa um sufoco danado para livrar-se das caveiras que puxam seus pés ..



...e ainda tem de encontrar a porta certa. Vá para a direita



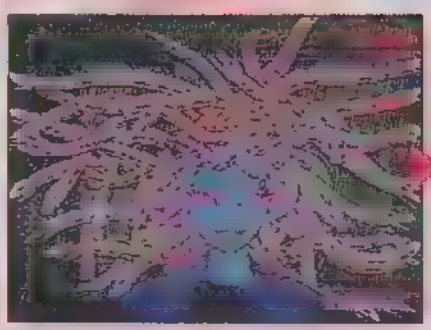
Ao cair neste poço, aperte B varias vezes para prender o gancho à borda....



...e voltar com tudo para encarar o samurai que atira bolas de fumaça....

OS BOTÕES A, B E C DÃO ESPADADAS. USE-OS QUANDO A INDICAÇÃO APARECER NA TELA

UM TOQUE: MEMORIZE BEM A SEQÜÊNCIA DOS MOVIMENTOS PARA PODER ENCARAR AS FASES



Mas o pior é esta medusa muito louca....que pinta antes de um monstro imenso

Use sua habilidade para livrar-se do peixão

Mas depois deste dragao de muitas cabeças.....

...finalmente o beijo de recompensa. FIM

GOOFY'S HYSTERICAL HISTORY TOUR

O Pateta é o personagem mais atrapalhado e carinhoso que que Walt Disney criou. E agora que ele chega ao seu primeiro cart para Mega, a gente não podia deixar de adr o jogo. Infelizmente sua estréia no console não ficou a altura de seu carisma. Os gráficos são bonitinhos e o som tem efeitos legais, principalmente quando o nosso amigo ganha uma vida extra. Mas os cenários não mudam muito, o que torna a ação repetitiva. O game vale pela simpatia do Pateta e seus inimitáveis trejeitos.

Este é a tela de [illegible] objeto aparece [illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

CUIDANDO DO MUSEU

Pateta é faxineiro no Museu de História do Prof. Ludovico, onde haverá uma importante exposição. Nosso herói deve deixar o museu em ordem para ser promovido. Pateta resolve fazer um bom serviço e vai usar sua nova invenção: um dispositivo que permite alcançar objetos distantes. Acontece que Bafo-de-Onça é o outro faxineiro, ouviu toda a conversa e promete azarar o nosso querido trapalhão

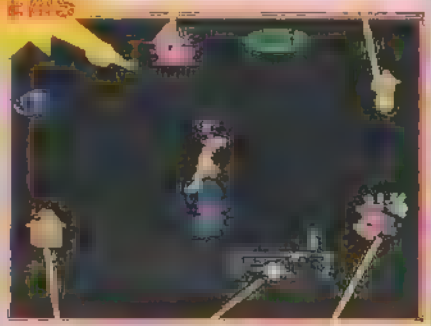
TELA DE AJUDA

Uma das novidades deste game é a tela de ajuda (Help), que mostra todos os personagens e armas que ajudam ou atrapalham a sua jornada. Feito isto, o lance é sair pegando os amendoins (que repõem energia) e algumas armas bem legais, como uma casa com passarinhos que carregam os inimigos para fora da tela. Demais!

ITENS

carregam os inimigos da tela

invencibilidade temporária



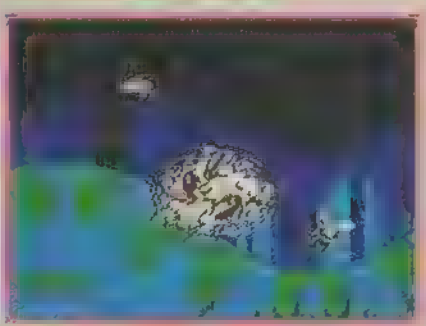
joga bolas nos inimigos

destrói os inimigos

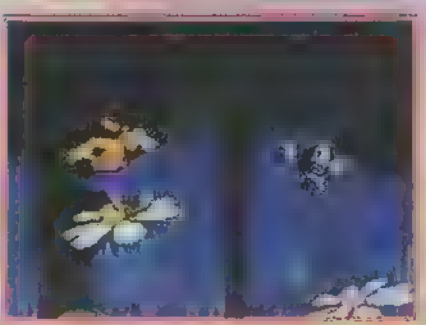
joga bolas de tênis nos inimigos

[illegible]

[illegible]



Este é o [illegible]



[illegible]

[illegible]

Dragon Ball Z

DECIFRANDO O CART

O grande problema de Dragon Ball é que o cartucho e o manual são japoneses e por isso, indecifráveis para a maioria dos jogadores. O lance é fuçar o jogo de todo jeito até descobrir sua dinâmica de funcionamento.

DRAGON BALL Z / Bandai

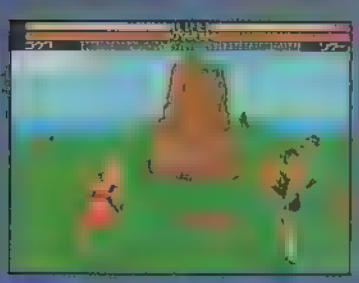
Luta — 1 ou 2 jogadores

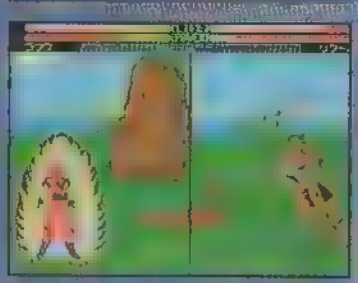
GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

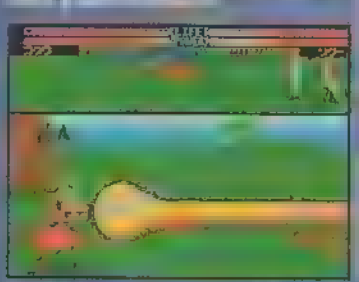
COMANDOS

ESTES COMANDOS SÃO VALIDOS COM O SEU LUTADOR À ESQUERDA

- A - Soco
- B - Chute
- C - Ir para o céu/voltar para o solo
- A + B - Recarrega o power (nível da magia)
- ← → + A - Magia de tiro
- →↘ ↓ ↙ ←+ A - Magia de raio
- ↓ ↙ ← → + A - Magia de raio que engana o inimigo
- → ← →+A - Magia que ofusca o inimigo
- ← + A ou → ← + A - Defender magia grande





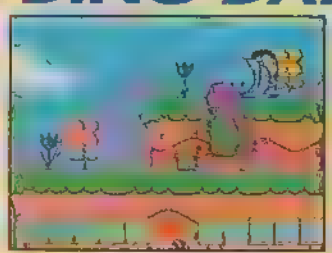


BARNEY HIDE & SEEK GAMES

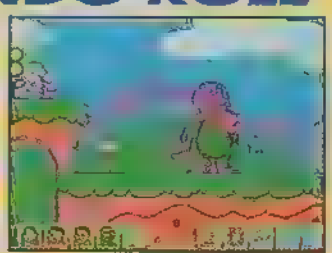
BARNEY'S HIDE & SEEK GAMES
Sega
Educativo — 1 jogador
Lançamento Tec Toy

GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

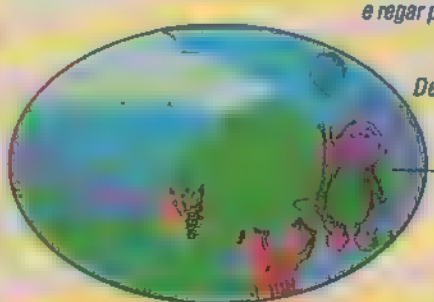
DINO DANDO ROLÊ



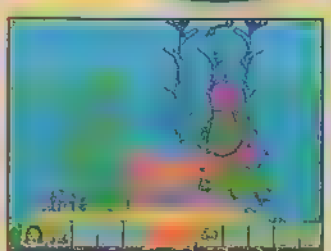
As caixas de presentes escondem os brinquedos que Barney deve recuperar



Além de procurar os amigos e presentes, o simpático dinossauro pratica boas ações, como pôr o lixo na lata e regar plantas



Descole uma carona legal nos balões de gás ou em nuvens



São quatro etapas. Esta é a fase do mar. Vá de carona na tartaruga

Na fazenda, dê uma força pra vaquinha pegando a comida pra ela

OS COMANDOS SÃO SIMPLES: OS BOTOES A, B E C, PEGAM COISAS, PULAM E SOLTAM BEIJOS

VOCÊ MUDA DE FASE MESMO SEM PEGAR TODOS OS BRINQUEDOS E ENCONTRAR OS AMIGOS

PARA SE DEFENDER DA MAGIA DE TIRO, COLOQUE O DIRECIONAL PARA TRÁS

AÇÃO GAMES

ESPORTES

EDIÇÃO ESPECIAL

TUDO PARA DETONAR NOS MELHORES GAMES

DIA 31/05 NAS BANCAS

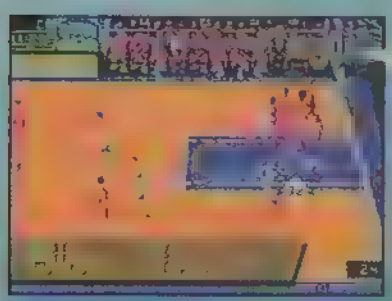
EDITORA AZUL

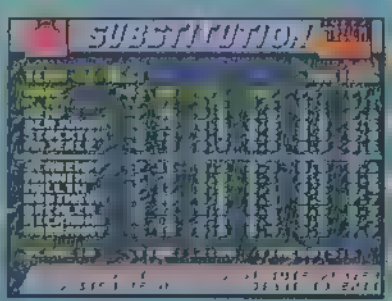
NBA SHOWDOWN

Estamos no meio de uma verdadeira febre de games de basquete. Os lançamentos se multiplicaram e a galera das bombetas coloridas gasta o dedo em disputadas partidas. A Electronic Arts não poderia ficar de fora, afinal ela é famosa por seus jogos de esporte. O problema é que apesar de toda a sua experiência o game não ficou tão legal quanto poderia. Faltam efeitos sonoros e a jogabilidade não é tão boa como em Lakers vs Celtics, que também pertence ao cast da Electronic Arts. Apesar destas falhas, os amantes do bola ao cesto devem gostar, afinal fã é fã.

BASQUETE FEIJÃO COM ARROZ

NBA Showdown mostra de uma maneira quase burocrática um jogo de basquete. O game seria melhor se tivesse uma certa dose de loucura como em *NBA JAM* e mais efeitos sonoros. Chega a ser constrangedor jogar apenas com o barulho do quicar da bola. Apesar destas falhas, o game tem seus atrativos. Na opção para partidas amistosas, pode-se jogar com times especiais, recheados com astros da liga. São seis times a mais, inclusive as seleções do leste e do oeste. Você também pode jogar uma temporada inteira ou apenas playoffs. Dá pra determinar o tempo de duração de cada quarto: 2, 5, 8 ou 12 minutos. Além disso, você pode fazer substituições, tendo em vista o rendimento de cada jogador. Existe uma tela que fornece notas para os atletas, passe, arremesso etc. Se você quiser ver um lance novamente, basta pedir o replay.





COMANDOS

COM A BOLA		SEM A BOLA		PRESSIONANDO START	
A	Arremessa	A	Pula	A	Replay
B	Passa	B	Muda o controle pro jogador mais próximo da bola	B	Reconfigurar o joystick
		C	Toma a bola	C	Pedido de tempo

ROBOCOP X TERMINATOR

MANHAS ANIMAIS PARA UM CART RADICAL

54 vidas - Para descolar este montão de vidas, aperte Start para pausar o game e digite o seguinte código: C, C, A, A, B, B, C, C, A, A, B e B. Você ouvirá uma estrondosa explosão e irá para uma sala secreta, onde o programador do cart, um tal de John Botti, dirá que você ganhou 54 vidas. Depois, basta sair da sala. O mais legal é que este truque pode ser feito a qualquer momento, na fase que você preferir!

Turbocop! Uma loucura! Para Robocop ficar mais rápido e capaz de dar saltos bem altos, pause o game e entre o código A, B, C, C, B, A, C, B, A, C, B, A, A, A, C, A, C, B, C, A, C, A, C, A, B, C e B. Ufa! É letra que não acaba mais. Mas vale a pena checar o robozão turbinado...

Seleção de armas - Pause o game e digite B, A, C, C, C, A, B, B, A, C, C, C, A e B. Se o código entrar, você ouvirá o barulho do tiro de uma metralhadora. Aperte Start para soltar o Pause e segure ↓ no Direcional. Ainda segurando ↓, aperte e segure A, B e C ao mesmo tempo. Você verá um ícone no alto da tela. Com ele, você pode rodar o menu de armas e escolher com qual deseja jogar. Assim que decidir a sua favorita, basta soltar os três botões. Daí é só mandar ver!

BATTLETOADS/ DOUBLE DRAGON

5 vidas - Para começar uma partida com cinco vidas, em vez das três originais, segure ↑, A e B na tela de seleção de personagem e aperte Start. Bingo! Agora você tem cinco vidinhas pra se dar bem!

Seleção de fases com 10 vidas - Selecione um ou dois jogadores na tela de apresentação, pegue o primeiro joystick e aperte ↓, ↑, ↑, ↓, C, A, e B. Um som soará para confirmar que a manha funcionou. Uma tela malucona (Mega Warp Zone) pintará. Daí é so escolher a fase que você quer debulhar.

O pato mais azarado do mundo está de volta. Só pra variar, Tio Patinhas colocou o seu querido sobrinho numa enrascada e Donald vai ter de suar muito pra sair desta. A Sega caprichou nos gráficos e manteve a tradicional qualidade Disney. Mas a movimentação do pato marinheiro ficou comprometida (ele é lento pacas!) e o som ficou apenas bom. Mas a simpatia e o carisma de Donald fazem você esquecer estas falhas e seguir em frente nesta divertida aventura.

DEEP DUCK TROUBLE

[illegible]

Tio Patinhas vai para uma ilha misteriosa e consegue um amuleto de ouro que dá sorte. Mas depois que retorna, o velho pato sofre uma terrível maldição: ele infla e começa a voar como um balão de gás. Para quebrar o encanto, Donald deve voltar à ilha e devolver o amuleto à sua legítima dona: a estátua de uma deusa que está escondida na cripta de um castelo.

[illegible]

Você começa com três vidas, mas tem Continues infinitos. O game está dividido em quatro fases, cada uma com dois estágios e um chefe no final. Estas primeiras fases podem ser feitas na ordem que você quiser. Depois, você entra na cripta, passa por mais dois estágios e no final, enfrenta a maldição da deusa. Para dar uma força, Tio Patinhas deixou um diário de viagem com dicas.

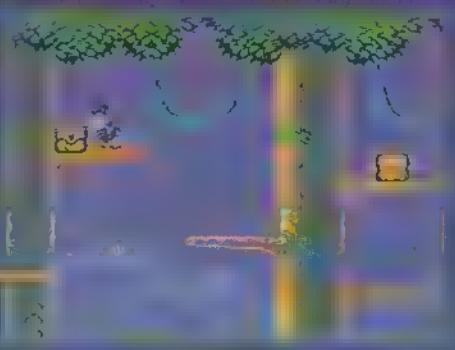
FASES — DEBULHAMOS O GAME ATÉ O FINAL

FASE 1 — JUNGLE

[illegible] chos.

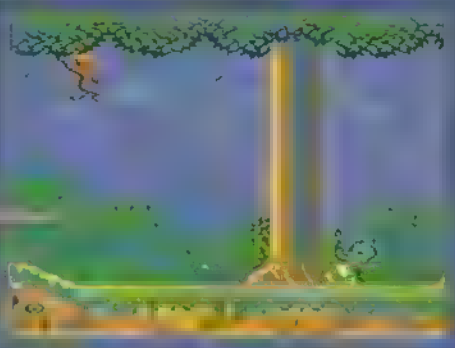
1º ESTÁGIO SAVANNA

Vá pulando sobre estes [illegible]



2º ESTÁGIO JUNGLE

[illegible]

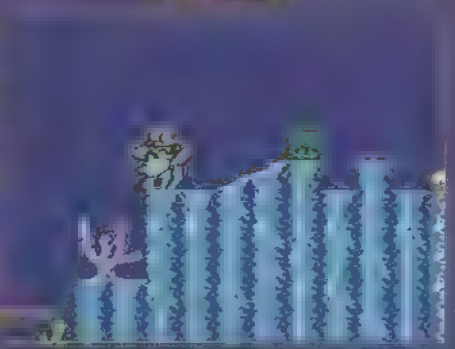


CHEFE

[illegible] de frutas afias de você. [illegible]

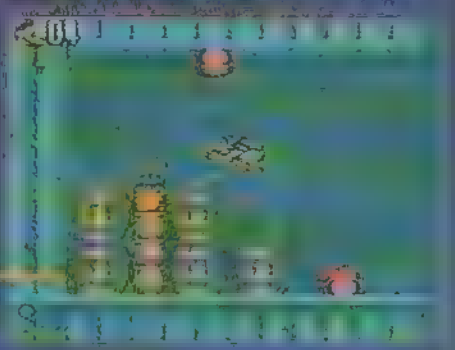
FASE 2 — INLET

[illegible] nadiragado.



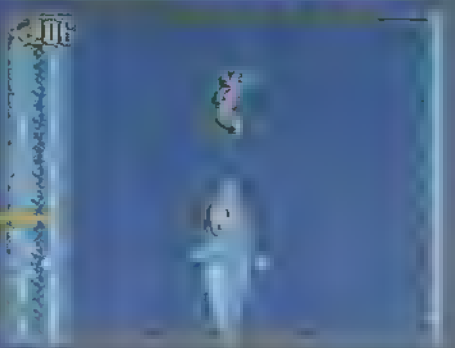
1º ESTÁGIO UNDER WATER

Empurre a segunda pedra escura que aparece. Você ganha um diamante e uma vida extra.



2º ESTÁGIO SUNKEN SHIP

[illegible]



CHEFE

[illegible] ca nem rapido. Suba a [illegible]

DEEP DUCK TROUBLE / Sega

Aventura — 1 jogador

Lançamento Tec Toy

GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

COMANDOS

1 - Atira, chuta e empurra coisas

ITENS

ELES ESTÃO NAS CAIXAS

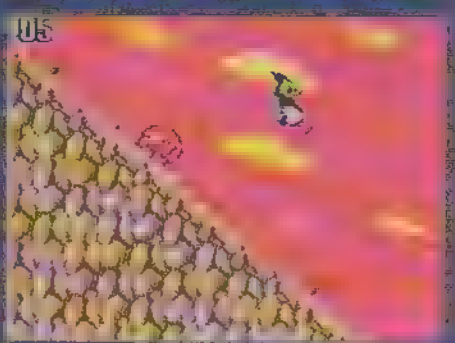
- **Sorvete** — Repõe um terço de energia
- **Peru** — Completa energia
- **Grana e Diamantes** — Pontos
- **Pimenta** — Invencibilidade
- **Donald** — Vida extra

FASE 3 VOLCANO

Agora você terá problemas com morcegos

1 - ESTÁGIO VOLCANO

2 - ESTÁGIO VOLCANO



CHEFE

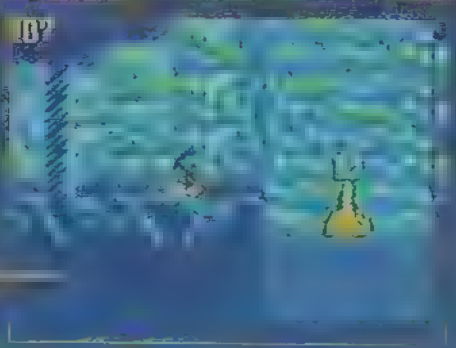
A MAIORIA DAS FASES ESCONDE UMA VIDA. PROCURE

FASE 4 VALLEY

Você está quase ter-
minando. Fique
para com as abelhas
vagens.

1 - ESTÁGIO VALLEY

No alto destas pedras

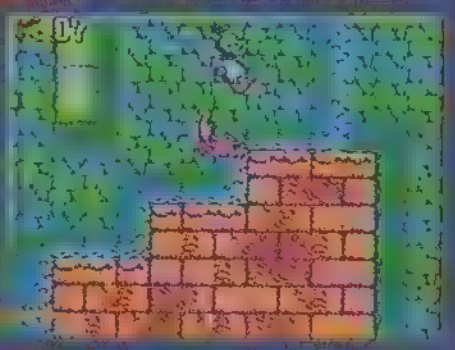


2 - ESTÁGIO CAVERN

no volcano ou deixe es-
como apoio para pular

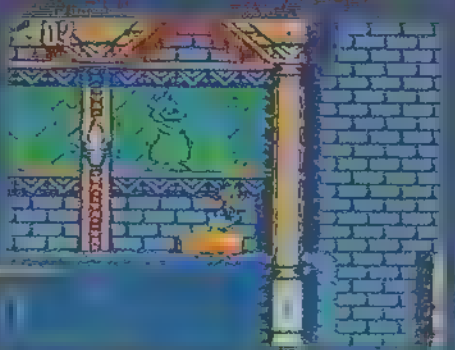
CHEFE

FASE FINAL THE SHRINE



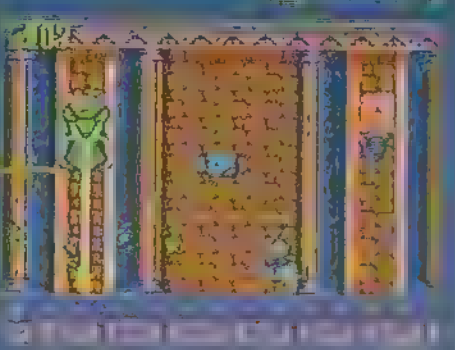
1 - ESTÁGIO SHRINE

Fique esperto com os



2 - ESTÁGIO SHRINE

no fosso. Note a dire-



CHEFE

dos ataques e chute

em cima quando ela se
dividir em três

...adores de rallys
...dade. Fazer um

4 DIAS DE AVENTURA

...tempo nublado, neve e terrenos acidentados.

...o bit mapping, ilc
...ção de se estar em

RALLY

SÃO 5 TIPOS DE CARRO

...lvulas com turbo

FORD

LANCIA

MITSUBISHI

SUBARU

TOYOTA

É lento e mais estável

...10

...INTERVALO, CHEQUE FREIOS E TURBO

Floresta - Uma mistura de areia e terra batida com cascalho

NEVE

ASFALTO

está fechada. Ele informa também o ângulo das curvas, de 1 à 7. Quanto maior o número, mais suave é a curva.

O corredor pode usar ou

Marcha - automática ou manual

Mensagens escritas -

CONFIGURAÇÃO

O que você não ouviu.

Já nas bancas

SIMULADOR

AIR COMBAT

O SEGREDO DO JOGO É SABER USAR A VELOCIDADE DE ACORDO COM A AGILIDADE DO INIMIGO

Prepare-se para sentir na pele os arrepios e friozinhos na barriga que um bom simulador é capaz de dar. Estamos falando de Air Combat. Esta criação da Namco difere de R-360 e G-LOC pela sua capacidade de tornar quase real as sensações do vôo. Ele só fica devendo o movimento de rotação no eixo longitudinal e as quase assombrosas reações da Lei da Gravidade. No mais é um jogaço. Air Combat abusa de gráficos poligonais e do efeito de sombra. Você é o piloto de um F16 e está em sua base quando tem início um bombardeio. Seu dever é interceptar os inimigos num ferrenho combate aéreo.

DEU PRA ABRIR O APETITE? SÃO AS CENAS INICIAIS DE AIR COMBAT

USANDO AS ARMAS

Você só dispõe de canhões e de mísseis sidewinter, que são ar-ar e de curto alcance. Ao destruir um avião, você ganha pontos em armas e tempo. Entre o canhão e o míssil, o que rende mais pontos é o canhão. Mas ele é mais difícil de ser usado, pois você precisa ficar perto do inimigo e acertar vários tiros. Aliás, este é o lance mais legal do jogo. Já o míssil é mais fácil: basta locar e disparar. Mas em manobras muito arrojadas, o míssil perde seu guia e explode em qualquer lugar! Você corre o risco de cruzar com os "decoys" - tipos de iscas que embaralham o guia do míssil. Um truque para despistá-los é soltar dois mísseis: um vai para o decoy e outro para o alvo. Mas para isso é preciso estar numa trajetória bem certinha.

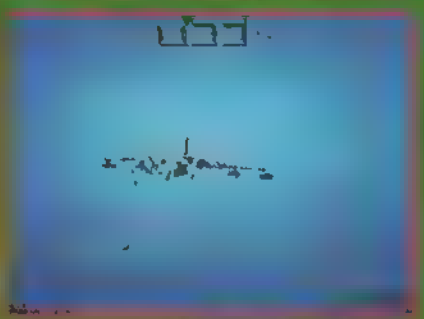
AIR COMBAT/Namco			
Simulador		1 jogador	
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

OS NÍVEIS

O que muda em cada nível de dificuldade é o tipo de avião a derrotar e o tempo, que é sempre menor conforme [illegible]

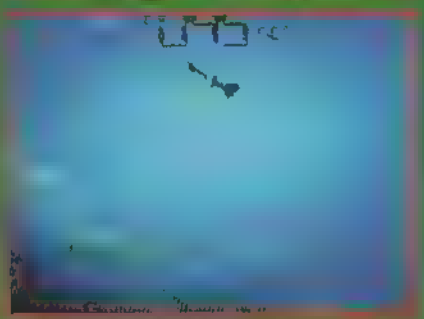
CADETE

[illegible]



CAPTAIN

[illegible]



ACE

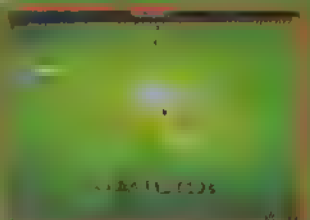
Enfrenta desde caças de agilidade média até os mais ágeis. É jogo duro.

UMA GRANDE PISADA DE BOLA É O TEMPO LIMITADO, JÁ QUE OS AVIÕES PARA DERROTAR SÃO CONTADOS

PARA TER SUCESSO

Fique sempre atrás do alvo e proteja-se no cone de vulnerabilidade.

Como a velocidade é bem real, a [illegible] do bem colado na traseira do inimigo, tome cuidado para não bater senão.



SÃO SEIS AVIÕES DESTRUIR EM CADA FASE DE TRÊS NÍVEIS DE DIFICULDADE

[illegible] JOGAR AIR COMBAT NAS LOJAS DA REDE PLAYLAND

ARCADES

ROMAGNOLI

89,7 São Paulo

Essa é a rádio.

NAS BANCAS

EDITORA AZUL

AÇÃO GAMES CLUBE

VENDO

▶ Cart The Flintstones, para Master e Ninja Cat, para NES japonês. Carlos Eduart, tel.:(011) 219-0847, S.Paulo, SP.

▶ Cart Mortal Kombat, do SNES. André Luiz Charan, tel.:(0412) 276-5072, Curitiba, PR.

▶ Cart Sonic CD, para Mega CD (japonês). Leonardo G. C. Oliveira, tel.:(0132) 31-2852, Santos, SP.

▶ Cart Streets of Rage 2 e Super Thunder Blade, para Mega. Alexandre Wingert, tel.:(051) 599- 3552, Sapiranga, RS.

▶ Carts de Master. Thiago Siqueira, tel.:(021) 240-8502, R. Janeiro, RJ.

▶ Carts Nigel Mansell e GP1, para SNES. Maria Elena, tel.:(011) 875-5772, S.Paulo, SP.

▶ Computador PC/XT completo, com Winchester de 50 mb, 2 drives de 5:1/4 MB, impressora Epson T-1000, mesas, joystick e com 50 jogos e programas. Marcos Rinaldi, tel.:(0427) 35-1408, Laranjeiras do Sul, PR.

▶ Edições 40, 42 e 52 da Ação Games e alguns posters. Reginaldo C. Souza, tel.:(011) 422- 2691, Barueri, SP.

▶ Game Gear com 4 carts e adaptador para Master. Diogo B. G. Oliveira, tel.:(021) 237-6612, R.Janeiro, RJ.

▶ Lynx com 3 carts. Rafael I. Nishimoto, tel.:(0132) 37-8323, Santos, SP.

▶ Master com 2 controles e pistola mais 6 carts. Luis, tel.:(011) 835-0457, S.Paulo, SP.

▶ Master III, controle e carts. Eduardo C. Silva, tel.:(011) 294-2186, S.Paulo, SP.

▶ Mega Drive, 3 joysticks e 3 carts. Luciano R. Kwzenstein, tel.:(021) 756-4729, R.Janeiro, RJ.

▶ Mega Drive. Bruno Lamenza, tel.:(0532) 51-1085, S.Lourenço, RS.

▶ Micro MSX HotBit com jogos e programas. Paulo A. Lopes, tel.:(0532) 32-1313, Rio Grande, RS.

▶ Micro TK90X. Roberto F. Carvalho, R. Tiradentes, 616, Suzano, SP.

▶ Panthom System com 11 carts e um controle. Ronaldo, tel.:(011) 872-0892, S.Paulo, SP.

▶ SNES com 2 controles e edições 01 a 51 da Ação Games. Marcos C. Lopez, tel.:(0482) 37-4045, Florianópolis, SC.

▶ SNES e 2 carts além de um Game Gear com 3 carts. André C. Dias, tel.:(021) 288-3984, R. Janeiro, RJ.

▶ SNES. Fábio, tel.:(011) 205-8627, S.Paulo, SP.

▶ Turbo Game com um joystick e 23 jogos. Ernesto Fukushima, Av. Elias Alves da Costa, s/n, Caixa Postal 16, CEP 06730-970, Vargem Grande Paulista, SP.

TROCO

▶ Cart de Mega por Super Monaco GP. Fábio V. Nakahara, tel.:(011) 705-1466, Osasco, SP.

▶ Cart Super HQ, do Mega por outro de meu interesse. Shaenny Lima, tel.:9068) 274-0021, Brasília, DF.

▶ Carts Castle of Illusion e Gyoung, do Mega, por outros de meu interesse. Alexandre R. Santos, tel.:(0192) 33-7102, Campinas, SP.

▶ Carts diversos de Mega por outros de meu interesse. Mariana de Lima, tel.:(0512) 331-3943, Porto Alegre, RS.

▶ Carts diversos por outros de meu interesse. Nilma M. Oliveira, tel.:(011) 514-1809, S.Paulo, SP.

▶ Carts World Trophy Soccer, Deadly Moves e Evander Holyfield por Fiffa Soccer ou SF2. Rodrigo, tel.:(051) 224-9906, Porto Alegre, RS.

▶ Game Gear com 3 carts por um SNES. Leonardo H. Musso, tel.:(011) 268-4414, S.Paulo, SP.

▶ Master II com controle e 2 carts por Game Gear com carts. Marcos M. Sant, R. Geraldo J. Almeida, 96, Sto. André, SP.

▶ Master III com 2 controles e 3 carts por um Mega. Juarez S. Mutti, R. Ervin, 2059, CEP 82515-100, Curitiba, PR.

▶ Master III com 3 carts por Game Gear. Eduardo C. Silva, tel.:(011) 294-2186, S.Paulo, SP.

▶ Mega com 2 controles e 5 carts e um Master com controle um cart por SNES completo. Aldin C. Serra, tel.:(011) 469-4893(recados), Mogi das Cruzes, SP.

▶ Mega com 3 controles por SNES. Carlos H. Santana, tel.:(067) 382-8299, Campo Grande, MS.

▶ Mega com 5 carts por SNES com 2 carts. Anderson, tel.:(011) 514-4132, S.Paulo, SP.

▶ Mega com 8 carts por SNES. Luiz C. Fagaldi Jr., tel.:(011) 451-9513, S.B.Campo, SP.

▶ Mega completo e um Turbo Game por SNES. João Renato, tel.:(0172) 68-1215, Onda Verde, SP.

▶ Mega e uma máquina de escrever portátil por um SNES com controle e 3 carts. Marcelo G. Santos, tel.:(095) 65-1498(recados), Pirassununga, SP.

▶ Minigames da Tec Toy, uma bola Penalty e um skate por um Game Boy ou Game Gear. Márcio Mizuka, tel.:(011) 842-07143, S.Paulo, SP.

▶ NES com 5 carts por Master. José Legramente, JR., R. Reverendo M. Lutero, 324, CEP 96169-000, Capão do Leão, RS

▶ Turbo Game CCE com carts de 31 jogos e 2 controles por Game Gear. Eliza, Ivo ou Jonathan, tel.:(045) 224-9377, Cascavel, PR.

COMPRO

▶ Cards animados da Chun-li e Ken Vanessa, tel.:(011) 451-5594, S.B.Campo, SP.

▶ Cart Samurai Shodown para Neo Geo. Paulo André Lopes, tel.:(0532) 32-1313, Rio Grande, RS.

▶ Cart X-Men, para Mega. Renato Yamaouchi, tel.:(0192) 52-9925, Campinas, SP.

▶ Carts para Turbo Game. Breno Paulo Silva, R. 9 de março, 101, CEP 51031-092, Recife, PE.

▶ Edição 22. Sidney Rosa Silva Jr., tel.:(021) 392-2951, R. Janeiro, RJ.

▶ Edição 23. Humberto C. Leal, tel.:(043) 323-6574, Londrina, PR.

▶ Mega com 2 controles e um cart. Thiago Siqueira, tel.:(021) 240- 8502, R. Janeiro, RJ.

▶ Neo Geo completo com carts ou Mega II com carts. Constantin Garavy, tel.:(011) 523-3785, S.Paulo, SP.

***PARA ANUNCIAR** Você escolhe onde quer anunciar e escreve seu classificado em uma carta para: Ação Games Clube, Av. Nações Unidas, 5777, 2º andar, CEP 05479-900, São Paulo, SP. Os anúncios são GRÁTIS.*

CARTUCHOS ORIGINAIS

- NINTENDO 8 BITS
- SUPER NINTENDO
- GENESIS (MEGA DRIVE)
- 3 Do
- JAGUAR
- CD'S

PREÇOS A PARTIR DE US$ 30,00

CONSULTE
(011) 220 3461
221 6722

PROGAMES
TATUAPÉ

A MAIS COMPLETA LOCADORA DA ZONA LESTE

As últimas novidades de Sega CD, Neo Geo, Jaguar e 3DO
E o maior acervo de cartuchos de Mega e Super NES

Rua Serra do Japi, 859 – Tel.: (011) 941-9957
Tatuapé – São Paulo – SP

EDITORA
AZUL

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

AÇÃO GAMES

Diretor-Gerente: Carlos C. Arruda

REDAÇÃO

Editora-chefe: Regina Giannetti
Editor: Paulo Monteiro
Editora de Arte: Sônia Regina Aversa
Editor Assistente: Roberto Guimarães
Editor Assistente de Arte: Iusse José Filho
Designer Gráfico: Tadeu Cerqueira Pereira
Diagramadores: Claudio Santos Albuquerque, João Ailton Oliveira Andrade, Simone Zucas
Redatores: Suzete Stimpel, Bento Abreu
Coordenadora de Produção: Érica Luisa Assan Câmara
Consultores - Angelo Ishi, Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima Ioió e Wagner P.Hernandez. **Ilustração de Capa** - Sérgio Carreras.
Tradutor - Luís Fábio Marchesoni R. Mietto.

PUBLICIDADE

Diretor de Publicidade: Claudio Santos
Supervisores de Contas: Afonso Palomares, Fabio Gomes Dias, Ricardo Santos
Gerente: Luis Carlos Stein
Contatos: Marcelo Cataldi, Nádia Lappas, Reginaldo Andrade
Marketing Publicitário: Denise Terranova
Coordenadores: Antonio Perissinoto, Igor Assan, José Soares

COMERCIAL

Diretora: Vera Helena Mirandez Gomes
Gerente de Planejamento e Controle: Ariovaldo Carrera Dias
Gerente de Produto: André Felipe D'Amato
Gerente de Promoções: Sandra Galli Ponsoni

Diretor Administrativo e Financeiro: Pedro Frazão
Azul Press-Gerente: Benjamin S. Gonçalves
Operações Editoriais: Rossane Gonçalves Costa
Diretora Responsável: Liège de Lima Dória Castelli

Ação Games é uma publicação quinzenal da Editora Azul S.A. **ISSN 0104-1630,** edição **59,** maio de 1994. **São Paulo - Redação e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479-900, tel: (011) 816-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389-970, fax: (011) 813-9115. **Rio de Janeiro:** Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - grupos 1534/35 - Centro - CEP 20020-080, tel: (021) 532-0313 (PABX), fax: (021) 532-1486, CP 4816. Circulação desta revista: **2ª quinzena do mês. Números atrasados:** ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor das publicações Abril de sua cidade. Distribuída com exclusividade no país pela DINAP.

ANER IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.

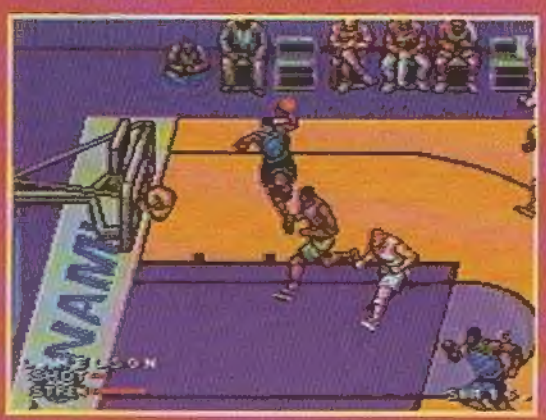
DAQUI A DUAS SEMANAS NAS BANCAS

NÃO PERCA NA EDIÇÃO 60

SNES
KNIGHTS OF THE ROUND

Diretamente dos arcades, um game de luta ambientado na Idade Média. Mais um da Capcom

MEGA
DOUBLE DRIBBLE



Confira os lances deste game de basquete da Konami que fez muito sucesso no Nintendo 8 bits

MASTER
SUPERMAN

Ele mesmo: Super-Homem, o mais novo herói a entrar para a turma do seu Master

E VOCÊ AINDA VAI VER PREVIEWS CHOCANTES: MEGA RACE PARA 3DO, DOUBLE DRAGON 5 PARA SUPER NES E MUITO MAIS!

AÇÃO GAMES:
A REVISTA QUE NÃO PRECISA APELAR

EDITORA
AZUL

NOSSAS PUBLICAÇÕES

Entretenimento

CONTIGO: Gente, Atualidades e TV
BIZZ: Rock
SET: Cinema e Vídeo
AÇÃO GAMES: O Mundo dos Videogames

Esportivas

FLUIR: Surf
GRID: Automobilismo e Velocidade

Femininas

BOA FORMA: Fitness, Beleza e Saúde
CARÍCIA: Comportamento Adolescente
UAU: Ídolos da juventude
HORÓSCOPO: Horóscopo e Previsões

Interesse Geral

OS CAMINHOS DA TERRA: Viagem, Natureza e Ecologia
SAÚDE É VITAL: Prevenção e Saúde

Guias e Anuários

VIAGEM E TURISMO • HORÓSCOPO ANUAL
1500 VÍDEOS

Especiais

FAMA • LETRAS TRADUZIDAS • VÍDEO ERÓTICO

NOSSOS ENDEREÇOS

São Paulo: Av. Nações Unidas, 5777 - CEP 05479-900 - Tel.: (011) 816-7866 - Fax: (011) 813-9115 - São Paulo - SP
Rio de Janeiro: Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - salas 1534/35 - Centro - Rio de Janeiro - CEP 20020-080 - Tel.: (021) 532-0313 - Fax: (021) 532-1486 - CP 4816

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE

Brasília: Espaço Com. Int. e Consult. Ltda. - SDS Ed. Venâncio, III - sala 202 - CEP 70300 - Brasília/DF - Tel.: (061) 223-2134 - Fax: (061) 226-3644
Campinas: CZ Press - Com. e Representações Ltda. - Rua Antônio Cesarino, 967 - CEP 13015-291 - Campinas/SP - Tel./Fax: (0192) 32-7975
Minas Gerais: M.A.M. Publicidade e Repres. Ltda. - Rua Timbiras, 1560 - sala 1904 - Ed. City Center - CEP 30140 - Belo Horizonte/MG - Tel. e Fax: (031) 224-9534
Paraná: M.L.C. - Representações Comerciais - R. Cândido de Abreu, 526 - cj. 604 - Bloco B - CEP 80530-905 - Curitiba/PR - Tel.: (041) 253-4048 - Fax: (041) 252-2844
Rio Grande do Sul: Print Sul - Av. da Azenha, 1502 - cj. 206 - CEP 90060 - Porto Alegre/RS - Tel./Fax: (051) 223-9528
Santa Catarina: By Speranza - Rua Dr. Alfredo Daura Jorge, 9 - Cond. Village II - Florianópolis/SC - Tel.: (0482) 32-0519

LKC NA CABEÇA

Era só o que faltava !
A LKC agora vai estar na sua cabeça a hora que você quiser.
Isto porque só lá você vai encontrar os bonés mais transados que existem, da NBA, NFL, NHL e COLLEGE.
Então passe rapidinho em uma de nossas lojas e conheça a nova coleção.
LKC, o que já era legal, ficou ainda mais.

E como se isto não bastesse, você ainda vai encontrar chaveiros, blusas, jaquetas, camisetas, flâmulas e tudo mais que só os americanos podiam comprar.
Mas vá correndo porque você não vai querer ser o último a ter todas estas novidades !

IMPORTAÇÃO PRÓPRIA

LKC SPORTS

FRANCHISING E ABERTURA DE NOVAS LOJAS
Rua Mateus José, 1233 - Tel : (011) 954-9418
Fax: (011) 954-8392 - SÃO PAULO -SP

LKC FLORIANÓPOLIS - SC NOVA
R. Salvador Di Bernardi, 207 - F: (0482) 41-0800

LKC SÃO PAULO - TATUAPÉ
R. Apucarana, 1.209 - F: (011) 217-3933 T. Chave
LKC SÃO PAULO - MOÓCA
R. Oratório, 1.240 - F: (011) 264-6734
LKC SÃO PAULO - BROOKLYN
R. Guararapes, 204 - F: (011) 535-4981
LKC GUARULHOS - SP
R. Barão de Mauá, 716 - F: (011) 209-0537
LKC MOGI DAS CRUZES - SP
R. Otto Unger, 158- F: (011) 469-9125
LKC SÃO PAULO - SÃO CAETANO DO SUL
R. Amazonas, 898 - F: (011) 441-4192
LKC GUARATINGUETÁ - SP
R. São Francisco, 97 - F: (0125) 32-1929
LKC RIO DE JANEIRO - RJ
R. Cde. de Bonfim, 346 sl 204- F: (021) 204-0798/2589
LKC FÓZ DO IGUAÇÚ - PR
R. Manoel Rodrigues Filho, 5.090 - F: (0455) 22-2969

DISTRIBUIDOR
Nintendo
PLAYTRONIC

LKC POUSO ALEGRE - MG
P.A. Shopping, 4o Piso - F: (035) 421-4198
LKC BRASÍLIA - DF
SCLN 210- BLOCO C LOJA 33 - F: (061) 273-9083
LKC BELÉM - PA
Av. Gov. José Malcher, 1.667 - F: (091) 222-4190/1414 FAX
LKC SALVADOR - BA
R. Bernardo M. Catharino, 171 - F: (071) 235-5171
LKC FORTALEZA -CE
Av. Eng. Santana Jr., 2.828 - F: (085) 234-6763/2545
LKC JOINVILLE - SC
R. Campos Salles, 396 - F: (0474) 33-9149 22-9860/7974 FAX
LKC CAXIAS DO SUL - RS
R. Pinheiro Machado, 1407 - F: (054) 223-1793
LKC PETRÓPOLIS - RJ (NOVA)
Estrada União e Indústria, 10035
LKC PORTO ALEGRE - RS (NOVA)
Av. Carlos Gomes, 2119 - F: (051) 338-1055

AQUA PAD. O ÚNICO COM VISÃO DE RAIO-X.

Além dos superpoderes que o AQUA PAD tem; botões independentes programáveis para Turbo e Auto-Fire, Slow Motion e Super Slow Motion, botões Left e Right laterais e mini-manche removível, é o único transparente para você ficar por dentro do game e arrasar com qualquer inimigo. AQUA PAD, agora os outros vão pedir água.

AGORA EM 2 VERSÕES:

COMPATÍVEL COM SUPER NES* E SUPER FAMICOM*

COMPATÍVEL COM MEGA DRIVE* I, II E III

DYNACOM

A Dynacom é fera.

* marcas registradas de terceiros não representados e sem vínculo comercial com a Dynacom.